LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation® e PlayStation®2

SUPER CONSOLE

IN QUESTO NUMERO

DOA2 HARDCORE

RECENSIONI

SSX • TIME SPLITTERS
RIDGE RACER V • SMUGGLER'S RUN
MOTOGP • TEKKEN TAG TOURNAMENT
MADDEN NFL 2001 • NHL 2001
READY 2 RUMBLE 2 • SILENT SCOPE
DRIVER 2 • WWF SMACKDOWN 2
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

ANTEPRIME

C12
D.N.A.
DUCATI WORLD
KING'S FIELD 4
WIPEOUT FUSION
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

dicembre 2000
Gruppo Editoriale FUTURA
Lire 7.500
76
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

Recensiti oltre

20 GIOCHI PS2!!!

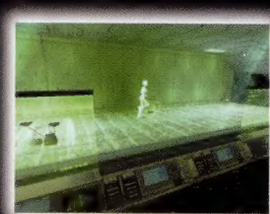
TOMB RAIDER CHRONICLES™

NON CONOSCERAI MAI VERAMENTE LA PERSONA CHE AMI... ORA PUOI !

Scopri il passato segreto di Lara Croft rivelando tutti i retroscena delle sue passate avventure in Tomb Raider Chronicles, l'ultimo episodio dell'epica saga di Tomb Raider.

Oggi: Lara Croft è scomparsa in Egitto, forse morta. Tutte le persone che la conoscevano e che l'amavano si sono ritrovate in un triste giorno di pioggia per onorare la memoria dell'archeologa scomparsa.

Successivamente a questa triste ricorrenza, gli amici decidono di riunirsi nello studio della tenuta Croft per ricordare tutte le avventure della bella eroina, avventure che non sono mai state rivelate prima d'ora...



CORE

PlayStation

Dreamcast

www.tombraider.com

EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

Tomb Raider Chronicles © & TM Core Design Limited 2000. © & Published by Eidos Interactive Limited 2000.
All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

DISTRIBUITO DA

www.halifax.it

HX HalifaX

a db Division

in questo**numero** 76

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE
Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabio e Marco Ravetto, Massimo Rovatti e Matteo Tenca

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

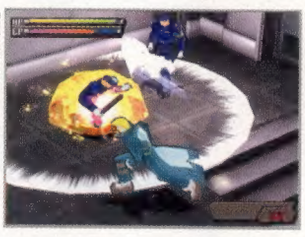
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a.
Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

C-12 026

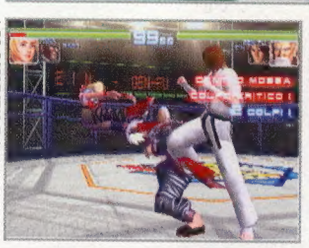
King's Field 4 024

Ducati World 028


D.N.A. 022

WipEout Fusion 018

MotoGP 022


Dead or Alive 2 Hardcore 054

SSX 044

Madden NFL 2001 046

Time Splitters 056

ANTEPRIME

026 C-12
022 D.N.A.
028 Ducati World
020 F1 Championship Season 2000
014 Gran Turismo 3 A Spec
024 King's Field 4
012 Metal Gear Solid 2
012 Twisted Metal: Black
018 WipEout Fusion

RECENSIONI

090 Aladdin - La vendetta di Nasira
072 Crash Bash
054 Dead or Alive 2 Hardcore
088 Dinosauri
066 Driver 2
060 Fantavision
076 Incredible Crisis
094 International Soccer: Excite Stage
095 Iron Soldier 3
091 Jungle Book Rhythm n'Groove
095 Macross Plus
094 Madden NFL 2001 (PS)
046 Madden NFL 2001 (PS2)
092 Martian Gothic
068 Medal of Honor Underground
082 Mike Tyson Boxing
032 MotoGP
074 Ms. Pac-Man Maze Madness
078 MTV Sports: Pure Ride
079 MTV Sports: Skateboarding
048 NHL 2001
086 Paperino - Operazione Papero
084 RC De Go
050 Ready 2 Rumble Boxing Round 2
036 Ridge Racer V
080 Sheep
058 Silent Scope
040 Smuggler's Run
044 SSX
062 Super Bust-A-Move
052 Tekken Tag Tournament
096 The Table Tennis
056 Time Splitters
096 Toma Runner Vs L'arc-en-ciel
042 Top Gear Dare Devil
038 Wild Wild Racing
070 WWF SmackDown! 2

RUBRICHE

006 PlayWorld
030 Speciale PS2
098 PlayGround
102 OuterWorlds
106 Retrogaming
108 Game Development
110 SuperTrix
112 MBF Today
114 Primo Piede

Speciale PS2 030

EDITORIALE

Gliene fosse andata bene una a Sony.
Se il lancio giapponese di PlayStation2 si è svolto senza intoppi rilevanti, quelli statunitense e europeo sono stati quasi un inferno. L'annuncio del dimezzamento delle unità disponibili in America nel PS2-Day ha gettato tutti nel panico. Come prevedibile, il tutto esaurito non si è fatto attendere e già al terzo giorno dal lancio, di monoliti neri Sony non se ne scorgeva più neanche l'ombra. Volati via come il vento. In 500.000 mila case americane. In appena tre giorni.

Un successo? Obiettivamente si, emotivamente forse no. Obiettivamente, mezzo milione di unità vendute al lancio non l'ha mai registrato nessuno. Da questo punto di vista è un record. Punto.

Emotivamente parlando, diamine (!), poteva andare meglio. Se non fosse stato per l'imprevisto forfait della fabbrica di Nagasaki, Sony sarebbe stata in grado di produrre abbastanza unità da soddisfare la promessa del milione. Come se ciò non bastasse, ci si è messa pure Oddworld Inhabitants a rompere le uova nel paniere. Mancavano pochi giorni al lancio e – ta dà! – Microsoft annuncia di aver acquistato i diritti in esclusiva di **Munch's Oddysee** per Xbox. Lorne Lanning lamenta: "PlayStation2 è difficile da programmare". Lorne Lanning gongola: "Microsoft ci ha offerto un sacco di supporto". Lorne Lanning avverte: "non comprate la PlayStation2 sperando di giocare un giorno a **Munch's Oddysee**. Non accadrà mai". Per fortuna, nessuno sembra aver date retta al suo avvertimento.

Al di qua dell'oceano, intanto (e mentre scrivo queste righe), l'Europa attende trepidante lo sbarco di PlayStation2 nell'Unione. Di nuovo l'attenzione dei media si concentra sui numeri. E sulle brutte notizie. La quantità di PlayStation2 in arrivo nel Vecchio Continente non supererà le 900.000 unità contro il milione tondo tondo previsto. Non è certo il caso dell'America, sono solo 100.000 console in meno, ma è comunque sintomo di sfiga. Ma oltre al danno, Sony ha dovuto subire anche la beffa. I primi di novembre, Sony Computer Entertainment fa ricorso alla Commissione Europea per obiettare alla decisione del dipartimento del commercio britannico di assegnare a PlayStation2 la categoria merceologica di console piuttosto che di computer. Sony non è affatto d'accordo ed esemplifica in tutti i modi le funzionalità extraludiche di Playstation2, arrivando ad annunciare lo YABASIC (Yet Another Basic), un linguaggio di programmazione basilare attraverso cui creare semplici algoritmi. Poco sorprendentemente, lo YABASIC sarà venduto solo insieme al modello europeo di PlayStation2. Per ora almeno. E' lotta legale quindi, ma non mirata a risolvere una banale questione di principio, sia chiaro. Vedete, il produttore di un sistema classificato come "console" paga una tassa di importazione nel il Regno Unito del 2.2%. Per i computer, l'ingresso è gratuito. Chiaro quindi è il motivo per cui la cosa infastidisca Sony. Dopo che le deboli condizioni dell'euro le hanno consigliato di adottare una politica dei prezzi più cauta rispetto a quella statunitense, ci si mette anche la burocrazia britannica a rosicare un altro po' di margini di guadagno. La cosa divertente è che quando Sony lanciò PlayStation2 in Giappone, il Dipartimento dell'Industria e del Commercio classificò il sistema come un super-dico-super computer, minacciando di inibirne l'esportazione perché teoricamente in grado di lanciare missili balistici. Ma dico, mettiamoci d'accordo almeno. E' una console o un computer? Sediamoci attorno a un tavolo, stabiliamolo insieme. Potrebbe venir fuori che si tratta di un tostapane (inserisci il pancarrè nel tray e lascia scaldare per sette minuti) o di una macchina per i massaggi (applica il rivoluzionario sistema Dual Shock2 sulla parte dolorante e lasciati trasportare dalle delicate sollecitazioni dei due solenoidi), o addirittura di un lettore DVD (tu pensa).

Ma bando al cabaret. Il lancio di PS2 ha avuto ripercussioni anche da noi, in casa **Super Console**. L'inondazione di software ha intasato ogni angolo redazionale, senza risparmiare chi vi lavora. Come previsto, recensire i 16 titoli di lancio - più un'altra mezza dozzina fra quelli che verranno - ha richiesto uno sforzo collettivo enorme. Il risultato lo avete davanti al naso. Dalla 32esima in poi, 25 pagine dattiloscritte descrivono minuziosamente le offerte ludiche distribuite in occidente, evidenziando altresì che di giochi di qualità, la *line up* PS2 non è affatto povera. E il bello deve ancora venire. Buona lettura, ma soprattutto...

Buon Natale e Buon Anno.

marcello**cangialosi**

playWorld
Breaking the news from the PlayStation world

PlayStation2 in the US: il [bi]lancio

La lunga attesa è finita. Il 26 ottobre 2000, Sony Computer Entertainment ha ufficialmente introdotto PlayStation2 sul mercato americano. Frizzi e lazzi, luci ed ombre su un lancio storico.

L'invasione è cominciata. Sony non riparte da zero, ma da trenta milioni (e passa). Tante sono le PlayStation commercializzate negli Stati Uniti dal '95 ad oggi. La grande domanda è: *"Sarà bis"*? Prematuro dirlo, anche alla luce del fatto che il lancio ha fornito indicazioni contrastanti. Il *PS2-Day* sarà ricordato più per le polemiche che lo hanno preceduto che per l'evento in sé. Il numero ridotto di console disponibili - cinquecentomila contro il milione inizialmente previsto – ha dato vita a comprensibili dissapori fra giocatori e rivenditori americani, a cui si sono aggiunte le aspre critiche della stampa. Imperturbabile, Hirai, presidente di SCEA, ha commentato il lancio definendolo un *"incredibile successo che conferma la posizione di leadership di Sony nel settore del divertimento elettronico"*.

Le unità disponibili sono state distribuite attraverso gli oltre ventimila punti vendita sparsi sul territorio americano. Com'era prevedibile, le principali catene specializzate - *Electronics Boutique*, *Funcoland*, *Software Etc.* e *Babbages* - non sono state in grado di soddisfare le richieste. Pur avendo prenotato e interamente pagato la console con mesi di anticipo, alcuni utenti sono rimasti a mani vuote. Idem con patate per quanto concerne i negozi di giocattoli come *Toys 'R Us* e *Kaybee Toys*, che hanno ricevuto un numero ancora inferiore di unità. *Toys 'R Us* ha rinunciato a pubblicizzare PS2 per non scontentare il pubblico, mentre *Kaybee* Toys offrirà la console solo sotto forma di bundle: a partire dal prossimo 12 dicembre, infatti, PlayStation2 più **NFL 2001**, **Tekken Tag Tournament** e **Ridge Racer V** sarà venduta alla "modica" somma di 499 dollari, circa un milione e duecento mila lire. I punti vendita di grandi magazzini come *Wal-Mart* e *Sears* avevano in dotazione una trentina di pezzi al massimo, che sono andati rapidamente esauriti. In molti centri sono state istituite delle vere e proprie "lotterie" per assegnare le poche unità disponibili.

La maggioranza dei videogiocatori ha tentato di procurarsi la console nei giga-store specializzati in prodotti elettronici come *Best Buy* e *Circuit City* i quali, per evitare ogni sorta di problema, non hanno accettato prenotazioni. Anche in questo caso, tuttavia, la fornitura di PlayStation2 era estremamente ridotta. In compenso, i quattrocento centri *Best Buy* sparsi negli States hanno offerto ai pochi fortunati che sono riusciti a portarsi a casa la console un *coupon* di 85 dollari di sconto per l'acquisto di CD, DVD e videogames. Tra i *package* più interessanti segnaliamo il *PS2 Test Drive Kit* (40 dollari) che include la versione DVD di *The Matrix*, i CD di *The Hard* e *On the Verge*, il piedistallo per PS2 e il telecomando per le funzioni DVD. Ma ancora più difficili da reperire della console si sono dimostrate le memory card. Stando ad alcuni negozianti, la proporzione tra le console disponibili e le memory card è di cinque a uno. Data la situazione di emergenza, il fatto che Sony abbia deciso di posticipare l'attivazione di *PlayStation.com* – il sito di e-commerce - non ha sorpreso nessuno. Secondo i portavoce di Sony, il motivo del posticipo andrebbe ricondotto alla volontà di sostenere i rivenditori in un momento così critico come quello del lancio. Secondo altri, è servito solo a far scendere la gente per strada, vederla allinearsi davanti ai negozi, scattare qualche foto, e gridare al successo. E successo è stato, si intende, ma ci arriveremo dopo.

Sony ha fatto di tutto per portare in America il maggior numero possibile di console. Appena sfornate dagli stabilimenti nipponici, centinaia di confezioni da cinque di PS2 sono state caricate a bordo di aerei e spedite direttamente nei centri nevralgici della ragnatela distributiva americana. La spesa, per Sony, dev'essere stata ragguardevole se si considera che di regola le merci viaggiano via mare per limitare i costi di trasporto. (A proposito, secondo Sony sarebbero state 510.000 le unità effettivamente consegnate. Tutto questo, per la precisione.) Ciononostante le reazioni da parte di molti videogiocatori americani sono state furiose. Le proteste più veementi sono arrivate tuttavia dai rivenditori indipendenti, che, nella migliore delle ipotesi, hanno ricevuto un quinto del quantitativo ordinato. Per riuscire ad assicurarsi poche decine di pezzi, i negozianti sono stati costretti ad accettare pesanti condizioni da parte dei distributori. Questi ultimi hanno imposto l'acquisto complementare di uno stock di dieci, venti giochi, DVD e altre periferiche per ogni console allocata. Tutt'altro che sorprendentemente, anche i negozianti indipendenti hanno applicato la formula del bundle. Morale della favola: PlayStation2 più cinque titoli a 350-400 dollari.

PlaySpot

La campagna pubblicitaria americana di PlayStation2 si è dimostrata sorprendentemente mediocre. Lo spot televisivo punta sull'ironia, ma nel complesso è debole. Trasmesso per la prima volta alla vigilia del lancio durante la popolare sit-com *Frasier*, la pubblicità è una parodia del lancio della fantomatica PlayStation9, prevista per il 2078, fruibile "telepaticamente". Lo spot si conclude con l'immagine di PlayStation2 e lo slogan *"The beginning..."*. Altrettanto lame la cartellonistica. Sony ha ripreso la strategia adottata qualche anno fa per *Jurassic Park*, tappezzando le principali città americane con manifesti raffiguranti un enorme punto di domanda blu (*de facto*, la "P" di PlayStation ribaltata). L'enigma-Playstation continua...

Per le **strade** di **San Francisco** di matteo**bittanti**

L'avveniristico Metreon Entertainment Center (www.metreon.com) di San Francisco – il centro commerciale Sony che ospita l'unico negozio ufficiale PlayStation degli Stati Uniti - è stato assediato per ore da circa 500 hardcore gamers, otaku tecnoludici della peggior specie. Tra la pazza folla c'era, ovviamente, il sottoscritto. Mi sono sentito come uno dei morti viventi di *Zombi* (*Dawn of the Dead*, George A. Romero, 1978) perso nella desolata *mall* di Monroeville, PA. Il Metreon ha aperto alla mezzanotte e un minuto del 25 ottobre. All'ingresso c'erano circa cinquecento persone, molte delle quali in coda dalle otto di sera. A tutti i presenti sono stati forniti braccialetti di identificazione – l'equivalente del numerino per le code dal salumiere della Coop. Schedati, bagnati per via della pioggia battente e infreddoliti abbiamo atteso l'apertura delle porte. Nel frattempo, i responsabili del Sony Store hanno distribuito freebies come magliette, portachiavi e snacks ai presenti, tra cui spiccavano intere redazioni delle principali testate videoludiche americane. Membri della stampa e della televisione hanno intervistato i ludo-geeks per un paio d'ore prima di rintanarsi nello Starbucks all'angolo. La scena più drammatica si è verificata quando l'ultima console è stata venduta. Omar Brodrick, il manager del negozio, ha invitato cordialmente i giocatori rimasti a non insistere. È stato coperto dai fischi e per un attimo ho temuto il ripetersi di scene di guerriglia urbana modello Seattle. Ma i venti poliziotti in tenuta di combattimento presenti hanno convinto gli sfortunati a sfollare.

I 20 Best Seller

Settimana dal 22 al 28 ottobre

Posto	Titolo	Piattaforma	Produttore
1	Legend of Zelda Majora's Mask	N64	Nintendo of America
2	Pokemon Gold	GBC	Nintendo of America
3	Pokemon Silver	GBC	Nintendo of America
4	**Madden NFL 2001**	**PS2**	**Electronic Arts**
5	**Tekken Tag Tournament**	**PS2**	**Namco**
6	Tony Hawk Pro Skater 2	PS	Activision
7	**SSX**	**PS2**	**Electronic Arts**
8	Tony Hawk Pro Skater	PS	Activision
9	Madden NFL 2001	PS	Electronic Arts
10	Gran Turismo 2	PS	SCEA
11	007: The World is Not Enough	N64	Nintendo of America
12	**NHL 2001**	**PS2**	**Electronic Arts**
13	**Ridge Racer V**	**PS2**	**Namco**
14	**Midnight Club**	**PS2**	**Rockstar Games**
15	**Spec Ops**	**PS2**	**Take 2**
16	**Summoner**	**PS2**	**THQ**
17	**Smuggler's Run**	**PS2**	**Rockstar Games**
18	Driver	PS	GT Interactive
19	NBA Live 2001	PS	Electronic Arts
20	Tekken 3	PS	Namco

Fonte: NPD Interactive Entertainment Service

Poco sorprendentemente, Sony ha esaurito in poco tempo tutto lo stock di PS2 reso disponibile il 26 ottobre. Accadrà lo stesso anche da noi?

Nel frattempo, alcuni fortunati che sono riusciti a mettere le mani sulla console hanno pensato bene di rivenderla su siti d'aste come *eBay* e *Yahoo Auctions* a prezzi che, in alcuni casi, hanno sfiorato i 1.500 dollari.

Nelle settimane che hanno preceduto il lancio, diversi osservatori hanno espresso dubbi sulla veridicità delle giustificazioni addotte da Sony in relazione alla carenza di pezzi (vedi pagina 8) e hanno parlato espressamente di una strategia *ad hoc* finalizzata ad accrescere l'hype intorno al prodotto. Ci sono dei precedenti illustri: Hasbro e Mattel sono ricorsi a questo espediente per massimizzare i profitti con prodotti come le bambole *Cabbage Patch* e i pupazzi *Furby*. Andrew House, rappresentante di SCEA, ha liquidato le illazioni come assolutamente infondate: *"L'idea che Sony abbia voluto deliberatamente danneggiare la sua utenza è assolutamente ridicola"*. Se tutto andrà come previsto, ottocentomila PlayStation2 raggiungeranno i negozi americani entro Natale. L'obiettivo di Sony è commercializzare 1.3 milioni di console nei prossimi due mesi.

Se per i consumatori il lancio di PlayStation2 si è rivelato un incubo, per Sony e per l'industria le cose sono andate diversamente. Cinquecentomila unità vendute in un solo giorno rappresentano un record assoluto che abbatte quello detenuto da Dreamcast stabilito il 10 settembre dell'anno scorso (per raggiungere quota 500.000 la console Sega ha impiegato due settimane, due mesi il Nintendo 64 e quattro mesi l'attuale PlayStation). All'epoca Sega rese noto che gli introiti derivanti dalla vendita di sistema, software e periferiche avevano toccato quota 97 milioni di dollari in 24 ore. Più del triplo degli incassi al botteghino di *Star Wars: The Phantom Menace* il dì della prima nelle sale cinematografiche statunitensi. Fast-forward al 26 ottobre 2000. Fra console, videogiochi e periferiche PS2, Sony annuncia vendite per 250 milioni di dollari. Più del doppio rispetto a quanto totalizzato da Sega. I dati forniti da Sony contrastano però con quelli diffusi dal rapporto della società NPD che ritocca verso il baso le cifre ufficiali. Secondo la società di analisi e ricerche di mercato, PlayStation2 avrebbe generato non più di 165 milioni di dollari, e non il primo giorno, bensì nell'arco dei primi tre (sebbene, ad onor del vero, andrebbe precisato la maggior parte delle vendite si è registrata il 26 ottobre) . La differenza di 85 dollari rispetto ai numeri diffusi da Sony non ha ancora una giustificazione ufficiale. Interpellata in merito, Sony si è rifiutata di rilasciare commenti fintanto che non riceverà il rapporto completo di NPD. Ciononostante non è azzardano ipotizzare che le due società abbiano considerato porzioni di mercato di differente estensione. Il Canada, ad esempio, è stato escluso dal conteggio di NPD.

Il Software

Mentre l'hardware era pressoché introvabile, il software abbondava. I giochi per PlayStation2 hanno raggiunto i negozi due settimane prima del lancio della console. Non sono mancate situazioni al limite del paradosso: diverse centinaia di utenti che avevano pre-ordinato sia console che i giochi, si sono portati a casa titoli che non potranno utilizzare per almeno un altro mese. Quasi un melodramma. Rispetto alla settimana precedente al lancio, le vendite del software per console hanno registrato un'impennata del 117% con il 52% attribuito al solo software PS2.

Sul piano dei contenuti, ancora una volta, Sony sembra aver privilegiato la quantità sulla qualità. Ventisei i titoli disponibili al momento del lancio - **Armored Core 2**, **Dynasty Warriors 2**, **ESPN International Track and Field**, **Eternal Ring**, **Evergrace**, **Gun Griffon Blaze**, **Madden NFL 2001**, **Midnight Club Street Racing**, **MotoGP**, **NHL 2001**, **Q-Ball Pool**, **Ready 2 Rumble 2**, **Real Pool**, **Ridge Racer V**, **Silent Scope**, **Smuggler's Run**, **SSX Snowboarding**, **Street Fighter EX3**, **Summoner**, **Tekken Tag Tournament**, **TimeSplitters** e **Unreal Tournament** – ma nessuna autentica killer application al di là di **Madden NFL 2001**. Una selezione tutto sommato onorevole, soprattutto se paragonata a quella giapponese. Sony ha introdotto un unico gioco, **Fantavision**, definito dalla critica americana *"un incrocio tra un demo e* ***Missile Command***". **SSX** e **Madden NFL 2001** hanno raccolto i maggiori consensi, mentre titoli come **Tekken Tag Tournament** e **Ridge Racer V** sono apparsi datati. Ciononostante, secondo PC Data, il software PlayStation2 ha conquistato l'undici percento del mercato prima ancora che la console raggiungesse i negozi. Dei circa trenta videogiochi venduti, nove sono entrati a far parte della classifica dei 20 best seller della settimana dal 22 al 28 ottobre (vedi tabella in alto a sinistra).

Sony ha promesso altri ventiquattro giochi entro la fine dell'anno. Secondo i dati forniti dall'azienda nipponica, sarebbero circa 330 le softco attualmente impegnate nello sviluppo di software per PS2. Dallo scorso marzo a oggi, Sony ha distribuito circa otto milioni di titoli per PlayStation2. L'azienda nipponica spera di ripetere l'exploit dell'originale PlayStation, per la quale sono stati introdotti oltre 690 milioni di titoli.

Half-Life in arrivo su **PS2**

Havas Interactive ha annunciato per il secondo quarto di quest'anno la conversione di **Half-Life** per il 128bit Sony. Uscito circa due anni fa per PC ed in sviluppo anche per Dreamcast, lo sparatutto in prima persona di Valve, vincitore nel '98 del titolo di Miglior Gioco dell'Anno conferitogli dall'Academy of Interactive Arts and Sciences Awards, ha letteralmente ridefinito il genere di appartenenza miscelando la meccanica blastatoria tipica degli FPS con un contesto narrativo e scenografico rispettivamente appassionate e credibile. Interazione con NPC, puzzle solving, ed un elevato livello di interazione con i fondali, sono i principali tratti distintivi di **Half-Life** rispetto ai comuni sparatutto in soggettiva. Dal giorno della sua commercializzazione si sono registrati numerosi tentativi di imitazione che hanno *de facto* portato alla nascita di un nuovo sottogenere videoludico (si pensi a **Thief**, **System Shock 2** ed il promettente **Red Faction** di Volition). Così come il successo di **Doom** è **Quake** ha dato origine ad una lunga serie di add-on caratterizzati da livelli, nemici e armi alternative, anche **Half-Life** non è stato da meno. Ed è qui che entra in gioco Gearbox Software. Dopo aver dato i natali all'expanzion pack **Half-Life: Opposing Force** (che introduce la collaborazione di NPC agli ordini del videogiocatore), Gearbox avrà il privilegio di convertire il capolavoro di Valve per PlayStation2. Nuovi livelli, nuove armi e nuovi personaggi, ma soprattutto un nuovo motore grafico ed inedite modalità di gioco (tra cui il multiplayer in chiave cooperativa) sono le promesse avanzate dal team di sviluppo. Considerate le sue referenze non c'è che da stare allegri.

Capcom Survival **Horror**

Cresce il numero di survival horror in fase di sviluppo per PlayStation2, arrivando a quota quattro. L'ultimo in ordine di tempo annunciato da Capcom è anche il più promettente. Intitolato **Devil May Cry**, si tratta di un progetto diretto da Hideki Kamya e prodotto da Shinji Mikami. Concepito come spin-off della saga di **Resident Evil**, **Devil May Cry** ha finito per assumere un'identità a se stante, lontana dal blasonato survival horror Capcom. Più che apparire come trasposizione videoludica di un film horror, la caratterizzazione dei personaggi ed il tipo di inquadrature impiegate lo rendono più vicino ad un anime horror/gotico. Il protagonista del gioco è un ragazzo nelle cui vene scorre il sangue di un eroe demone che sconfisse il male 2000 anni fa. L'eliminazione della sua famiglia da parte di un gruppo di mostri, lo porta ad impugnare la spada magica del suo avo, il demone Sparda, ed a intraprendere un viaggio allo scopo di eliminare nuovamente le forze del male. Rispetto a **Resident Evil**, **Devil May Cry** appare decisamente più improntato sull'azione. Dante, questo è il nome del protagonista, si fa largo tra i nemici a colpi di spada, pistola e carabina Winchester a canne mozze, mostrandosi particolarmente agile e scattante. Per eliminare i nemici più coriacei, può anche trasformarsi in un demone alato il cui aspetto ricorda, come alcuni elementi della trama, il *Devilman* di Go Nagai. Capcom prevede di lanciare il gioco in Giappone entro la prossima estate mentre per l'occidente si dovrà attendere la fine del 2001. Per **Resident Evil 4**, invece, sembra dovremo attendere ancora diverso tempo. Stando a Mikami, lo sviluppo del gioco sarebbe appena iniziato. Ciononostante, i fan della serie non resteranno a bocca asciutta a tempo indeterminato. Il 22 marzo prossimo, infatti, Capcom distribuirà in Giappone **Resident Evil Code Veronica Complete**, versione migliorata del noto survival horror per Dreamcast, prevista stavolta sia per la console Sony che per quella Sega. Realizzata per festeggiare il quinto anniversario della serie, conterrà eventi inediti (in cui si combatterà contro Wesker) ed alcuni miglioramenti cosmetici. Concludiamo questa breve carrellata sulle produzioni Capcom in ambito survival horror confermando l'uscita in Giappone di **Onimusha: Warlord** per il 25 gennaio su DVD-ROM. I primi esemplari del gioco che raggiungeranno gli scaffali dei negozi saranno accompagnati da un secondo DVD bonus contenente il "making of" dell'horror adventure nipponedievale Capcom.

PS2 online: in **primavera**?

E' da un po' di tempo che Sony si trattiene dal diffondere informazioni circa i suoi piani di sviluppo del servizio a larga banda per PS2. Con l'approssimarsi del 2001, anno in cui Sony ha promesso l'avvio del servizio, e soprattutto in vista del lancio di Xbox (già predisposto per la connessione ad internet) e Gamecube, il colosso giapponese ha più o meno velatamente diffuso notizie di una certa concretezza ed importanza. L'attivazione del servizio internet di Sony, e la conseguente commercializzazione dell'unità "Modem+Hard Disk", dovrebbe avvenire durante la prossima primavera sia in Giappone che negli Stati Uniti. Ad Osaka, intanto, hanno già preso il via i primi esperimenti di connessione a banda larga con PS2. Tra i servizi proposti alla clientela vi è anche la possibilità di utilizzare la console come decoder per la TV on demand digitale. Per la navigazione in rete PS2 impiegherà il browser Net Front, sviluppato da Access Corporation (la medesima softco che ha realizzato il Dream Passport di Sega). Distribuito su CD-ROM assieme al pacchetto Internet per PS2, sarà compatibile con mouse e tastiera USB. Uno dei primi titoli a sfruttare il modem sarà la conversione di **Age of Empires II**, ad opera di Konami, prevista per la prossima primavera. Ma non solo. Sony Online Entertainment (www.station.sony.com), la sussidiaria americana operante in ambito PC, potrebbe giocare un ruolo importante riversando le sue tecnologie e le sue produzioni sulla nuova piattaforma a 128bit. Si parla di **EverQuest**, RPG permanentemente online fruibile via PC che ha al suo attivo oltre 200.000 sottoscrittori, ma anche del nuovo **PlanetSide** (vedi Outerworlds di questo mese, sezione *Briefs*-PC) attualmente in sviluppo per PC. In ogni caso Sony promette di fare le cose in grande: non rilascerà il suo "broadband adapter" senza una vera killer application. Incrociamo le dita e stiamo a vedere…

Eidos presenta la nuova **Lara Croft**

Non è certo un mistero che Core Design sia al lavoro su un nuovo episodio di **Tomb Raider** per le piattaforme della nuova generazione. E non è altresì imprevedibile che la cosmesi sarà la prima a beneficiare della potenza di calcolo espressa dai 128bit. Ciononostante Eidos ha pensato bene di diffondere le prime immagini che ritraggono la "nuova Lara", lasciando intendere che sarà più o meno così che dovremmo aspettarcela. Le immagini a corredo di questo articolo mostrano l'aristocratica eroina in un contesto scenografico fittizio (gli sfondi sono semplici fotografie applicate dietro il modello poligonale) e all'interno dell'editor 3D impiegato dagli sviluppatori. Buona visione.

*micro***NEWS**

• In queste ultime settimane la line-up dei titoli per PS2 ha subito alcune modifiche: Taito ha posticipato al 2 dicembre l'uscita di **Greatest Striker** e del sistema di riconoscimento vocale ad esso compatibile. Tecmo distribuirà il 14 dicembre la versione giapponese di **Dead or Alive 2: Hardcore**. Namco ha fissato per il 21 dicembre l'uscita del gioco di ruolo **Seven: Lacemorse's Cavalryman Corps**. Sempre alla stessa data sarà disponibile **Mobile Suit Gundam** di Bandai, **Winback** di Koei, **Choro-Q** di Takara e **D.N.A.** di Hudson. Sony ha annunciato per il mese di marzo l'uscita del RPG **Popolo Crois III**. Squaresoft ha negato le voci riguardanti il posticipo di **The Bouncer** alla primavera dal 2001 confermandolo per il 23 dicembre. Il presidente Square Hisashi Suzuki ha inoltre assicurato che **Final Fantasy X** sarà completato entro il 31 marzo. Konami ha rimandato al 1 marzo l'uscita di **Z.O.E. Zone of the Enders**, nella confezione del gioco sarà inclusa una demo giocabile di **Metal Gear Solid 2**. Konami ha infine annunciato la commercializzazione delle versioni migliorate di **Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 Final Edition** (21 dicembre) e di **Jikkyou World Soccer 2000 U23 Final Edition** (7 dicembre).

• Nell'annunciare che nel solo periodo tra luglio e settembre sono state distribuite in Giappone 980.000 PS2, Sony ha reso noto che la media di titoli acquistati per ogni console venduta è fortemente incrementata passando dai 2.4 ai 3.5 giochi per macchina. Sony ha inoltre annunciato due nuovi titoli per PS2. Il primo è un RPG dalla meccanica di gioco simile al discusso **Messiah**. Intitolato **Tsugunal**, ha come protagonista il fantasma di un ragazzo morto che vaga per il mondo impossessandosi dei corpi altrui. L'uscita del gioco è prevista per la primavera 2001. Il secondo titolo annunciato da Sony è un Action RPG poligonale ambientato in un mondo fantasy/medioevale. Lo scopo del protagonista è quello di stringere nuove amicizie con i personaggi che incontra ed acquisire informazioni sulla Legend of Ground. Intitolato **Sagashi Ni Ikouyo**, è previsto per l'11 gennaio. Sony ha inoltre reintitolato in **The Game of Piposaru** il sequel di **Ape Escape**, previsto per la prossima primavera, e cancellato lo sviluppo del bizzarro gioco in cui si attraversa le città correndo sopra i cavi elettici intitolato **Densen**.

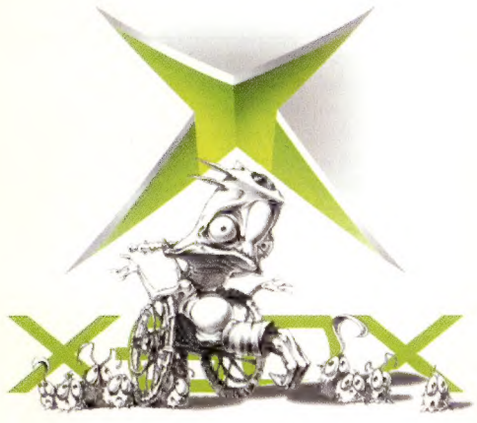
• A seguito del suo acquisto da parte della ditta di Hong Kong Pacific Century Cyber Works, Jaleco è stata rinominata PCCW Japan. Il primo titolo distribuito sotto il nuovo marchio sarà **Dream Audition 2** previsto per il 14 dicembre.

• SNK ha fissato una nuova data di uscita per la continuamente rimandata conversione di **Metal Slug X** per PSone. L'uscita del gioco è ora prevista per il 25 gennaio. Sempre da Osaka arriva la notizia della avvenuta creazione della software house fondata dagli ex-membri SNK responsabili della realizzazione dei suoi più famosi picchiaduro. Chiamata BrezzaSoft Corporation, ha acquisito i diritti della saga di **The King of Fighters** della quale sta realizzando un nuovo episodio. A quanto pare il gioco uscirà sotto il marchio Capcom.

• Hudson ha dichiarato la sua intenzione di completare lo sviluppo della versione PS2 di **Bloody Roar 3** entro la prossima estate. Il coin-op, basato su scheda System256 e attualmente in fase di beta testing, sarà distribuito nelle sale giapponesi da Namco quest'inverno.

• Namco distribuirà il 21 dicembre un nuovo episodio della serie di sparatutto con light gun **Gun Bullet**. Intitolato **Gun Barina**, conterà quaranta minigiochi affrontabili da quattro persone contemporaneamente tramite multitap.

Munch's Oddysee **diventa** esclusiva Xbox



Durante l'ultimo E3 di maggio, Lorne Lanning, Presidente di Oddworld Inhabitants, si era lamentato delle "scarse performance" di PlayStation2 e dell'incapacità della macchina Sony di gestire degnamente l'ambizioso **Munch's Oddysee** (con l'esigua VRAM indicata come causa principale delle difficoltà tecniche incontrate dal team di sviluppo), tant'è che durante la manifestazione si fece strada la voce che lo sviluppo si sarebbe trasferito su Xbox. Ma era soltanto una voce. L'ultima demo mostrata al pubblico in occasione dell'ECTS denunciava netti miglioramenti rispetto alla versione vista da **Super Console** alla fiera losangelina, lasciando intendere il felice superamento degli ostacoli tecnici.

Ebbene, il 10 ottobre scorso, a sedici giorni dal lancio di PlayStation2 negli States, Lorne Lanning è ritornato sui suoi passi annunciando la definitiva cancellazione del progetto PS2 ed il trasferimento del medesimo sulla nuova console Microsoft. La commercializzazione di **Munch's Oddysee** è ora prevista per la fine del 2001, in contemporanea al lancio di Xbox. L'accordo con Microsoft prevede inoltre l'esclusività Xbox anche dei successivi 4 episodi della serie Oddworld.

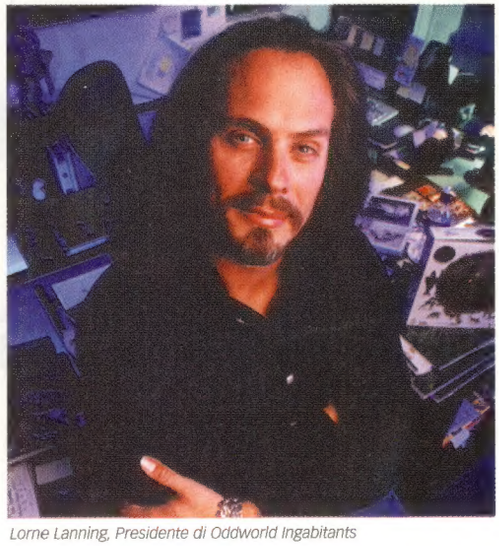
"Avrebbe potuto essere un gioco fantastico per PlayStation2, ma su Xbox sarà ancora meglio" ha dichiarato Lanning, aggiungendo che Xbox *"è una tecnologia chiaramente superiore"*. La "nuova" versione di **Munch's Oddysee** dovrebbe includere più personaggi e texture migliori rispetto a quelle previste per PS2, nonché effetti quali dynamic lighting, bump-mapping e reflection mapping. Ma non tutti sono convinti che Oddworld, abbandonando Sony, abbia fatto la scelta giusta.

Secondo Brian Hastings di Insomniac, contattato da **Super Console** per commentare la notizia, la versione Xbox di **Munch's Oddysee** potrebbe risultare addirittura inferiore a quanto sarebbe stato possibile ottenere su PS2. *"Devo ammettere che sono molto dispiaciuto della cosa. Non vedevo l'ora di giocare al titolo Oddworld su PS2. Ciononostante non sono affatto sorpreso. Oddworld ha gridato sempre più a lungo e sempre più forte la sua insofferenza verso l'architettura di PS2, più di qualsiasi altro sviluppatore. E' vero che il chipset è complesso, più complesso di qualsiasi altra cosa abbia mai programmato fino ad oggi, ma da quella complessità derivano una potenza enorme, velocità e sofisticazione grafica inimmaginabili. Oddworld Inhabitants è un team di artisti più che di programmatori. I loro giochi per PlayStation erano in 2D quindi non hanno molta esperienza nel gestire gli intricati meccanismi che regolano un motore 3D, senza contare le difficoltà intrinseche nel programmare per un nuova CPU affiancata da due sofisticate Vector Unit. Quando Sony ha divulgano le prime informazioni in merito all'enorme numero di poligoni gestibili da PS2, Oddworld si è subito lanciata sul carrozzone degli sviluppatori terze parti, senza intuire che quei numeri sarebbero stati di fatto tali solo massimizzando le potenzialità dell'hardware. Se ne sono accorti troppo tardi. Ascoltando i numeri strillati dai PR Microsoft credono adesso di poter ottenere ciò che volevano, ma (di nuovo) non si rendono conto che anche Xbox richiede una programmazione intelligente ed ottimizzata per tirarne fuori il massimo. Pertanto ritengo che incontreranno i medesimi problemi quando cominceranno a sviluppare per il sistema di Microsoft. Quest'ultima non ha ancora mostrato nulla che giri sulla console finale. Per trarre vantaggio da quella "facilità di programmazione" di cui parla Microsoft, sarà necessario usare librerie DirectX di alto livello che sono dalle 20 alle 50 volte meno efficienti di un codice assembler programmato e rifinito 'a mano' su un processore RISC. La facilità di programmazione deriva dal fatto che non è necessario curarsi di gestire data ed instruction cache o di rifinire loop in assembler per massimizzare l'efficienza della pipeline. I team di sviluppo che decidono di seguire questo tipo di approccio (come credo farà Oddworld) otterranno giochi per Xbox visibilmente inferiori ai migliori per PS2 e, con ogni probabilità, andranno a 30fps piuttosto che a 60fps come la quasi totalità dei titoli di lancio per la nuova console Sony."*

Secondo Hastings, la notizia della cancellazione di **Munch's Oddysee** è solo un segnale del processo di "scrematura" dell'industria videoludica innescato da PS2 e dalla sua complessa architettura. *"Che Sony l'abbia pianificato o meno, PS2 è destinata a separare i team in grado di hackerare l'hardware da quelli che non sono in grado di farlo. E' vero che solo team di sviluppo altamente competenti sono in grado di sfruttare al meglio PS2, ma questo vuol dire anche che i giochi verranno sviluppati da programmatori capaci."*

Il punto di vista di Hastings è condiviso anche da Jason Rubin di Naughty Dog che dichiara senza peli sulla lingua: *"[scimmiottando Lanning] 'Oh, è troppo difficile, non riusciamo a farci niente!' Voglio dire, questi non hanno mai fatto nulla in 3D prima d'ora! Chi sono loro per lamentarsi? Ripeto, questi non hanno letteralmente mai fatto nulla in 3D – hanno saltato l'addestramento e adesso saltano nel mondo 3D. Di fatto hanno saltato l'ultima generazione e si lamentano. Sapete, questi ragazzi non sono riusciti a far funzionare niente su PS2 e stavano provando ad usare un motore 3D realizzato da terzi perché loro non sanno neanche programmare i motori 3D. Non credo proprio che riusciranno a fare di meglio su Xbox, ma almeno hanno guadagnato altri sei mesi di sviluppo extra per tentare, quindi buona fortuna."*

Lanning ha dichiarato che la decisione di annunciare il dirottamento del progetto a poche settimane dal lancio di PlayStation2 dipende dalla volontà di evitare che il 26 ottobre i fan di Oddworld acquistino la console in previsione del gioco (a giudicare dalle performance di PS2 negli States non sembra che i "fan di Oddworld" abbiano colto in pieno l'avvertimento...). Altre fonti sostengono che il passaggio di **Munch's Oddysee** su Xbox sia il risultato di un accordo "inseguito" da Microsoft stessa già da diverso tempo, nel tentativo di arricchire la line-up di Xbox per il lancio. Molti sospettano, inoltre, che dietro la discutibile tempistica con cui è stato dato l'annuncio (ripetiamo, a sole due settimane dal lancio del 128bit Sony), si nasconda un preciso volere di Microsoft. Inutile precisare, a questo punto, che il *Game Design Diary* tenuto da Paul O'Connor sulle pagine di **Super Console** non ha più ragione di esistere.



Lorne Lanning, Presidente di Oddworld Ingabitants

Game Station

CONSOLE – VIDEOGIOCHI – ACCESSORI – DVD – ACTION FIGURES

Via II Giugno, 5 20068 Peschiera Borromeo (MI) Tel. e Fax: 02/55301597

www.gamestation.it

HARDPLAY

MadCatz

La casa californiana ha approntato un paio di periferiche destinate a soddisfare il bisogno del pubblico in occasione del lancio di PlayStation2: oltre agli immancabili pad DualForce2, merita una particolare menzione il DVD Wireless Remote, un telecomando multifunzionale con cui gestire, stando comodamente seduti in poltrona, non solo il DVD di PS2, ma anche televisore e videoregistratore: oltre ad avere i pulsanti fluorescenti (per beccare il tasto del volume al primo colpo di notte e non attirarsi le ire dei vicini), il comando vanta un ottimo design, con la medesima colorazione della nuova console Sony. Altrettanto valido, ma questo era prevedibile visto che in questo campo Mad Catz rappresenta una garanzia, il volante MC2, compatibile con PlayStation e PS2: la periferica sfrutta il sistema Accudrive per la regolazione della sensibilità del volante e vanta una pedaliera particolarmente comoda, oltre all'ormai obbligatoria vibrazione. Decisamente comodi anche i supporti retrattili che permettono al giocatore di scegliere la propria posizione di guida preferita, senza fargli venire il mal di schiena…

Atomic

Due le proposte di Atomic da segnalare questo mese a tutti gli utenti Sony: l'immancabile telecomando per PlayStation2, destinato a colmare un'offerta lasciata sorprendentemente latitante dalla grande "S", e il manubrio Speed Triple Motorcycle, compatibile con entrambe le console Sony. Peculiarità dello Speed Triple è senza dubbio il design, ispirato a quello dell'omonima moto Triumph: fra le altre caratteristiche segnaliamo l'inclusione dell'opzione Dual Shock e la presenza di led sul pannello frontale per la seganalazione della velocità.

Webwatch

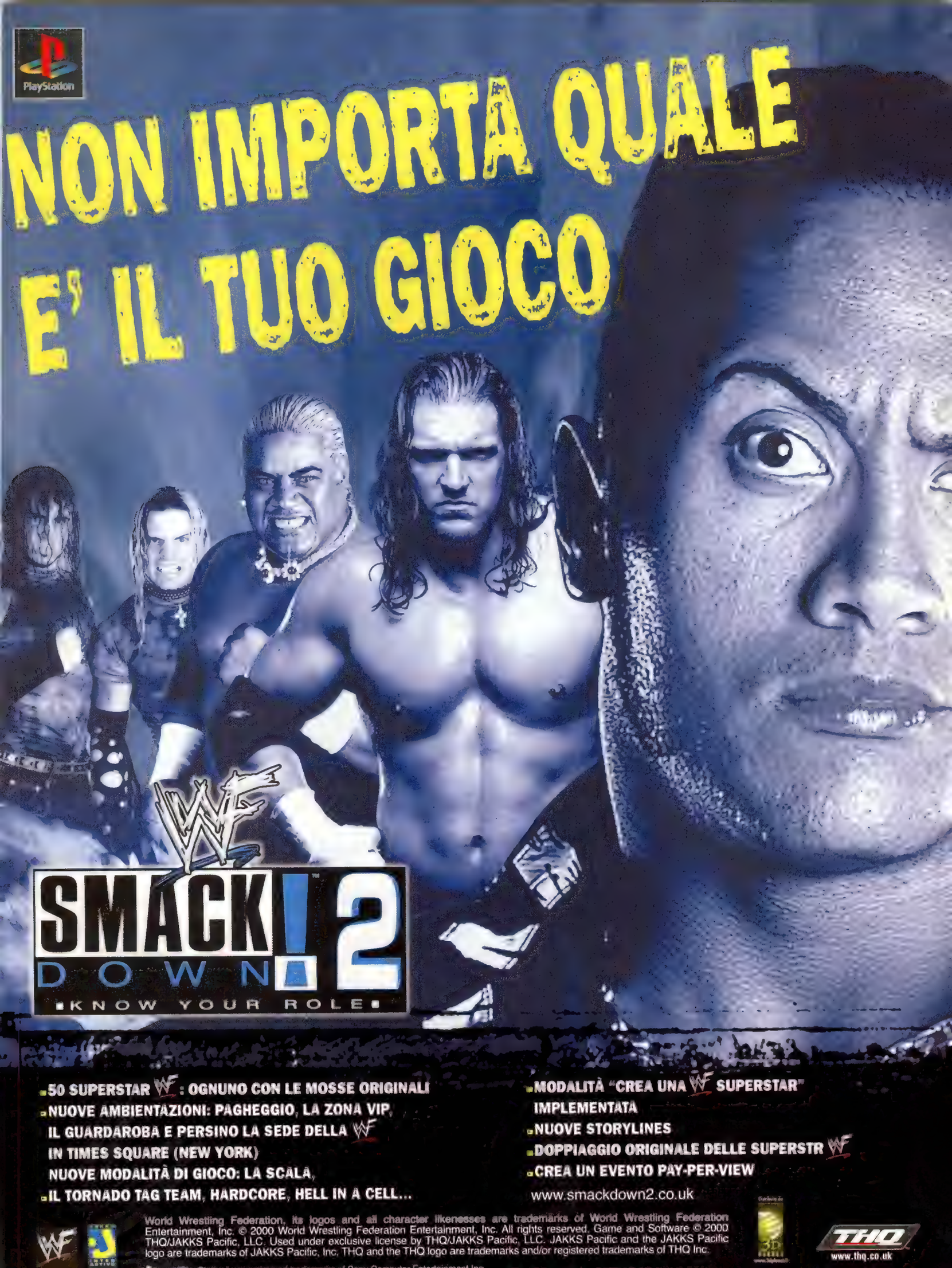
GameON

Il sito italiano proiettato nel futuro.

Fra i numerosi siti dedicati ai videogiochi, **gameON** (www.gameon.it) merita una menzione particolare: oltre a vantare sezioni "classiche" con news, giochi online e l'immancabile arena multiplayer, il sito punta decisamente al futuro offrendo una sempre crescente gamma di contenuti per gli utenti dotati di collegamento a banda larga. Se le possibilità di downloadare file a velocità stratosferiche (grazie alla connessione a 10 Mbit/sec offerta attualmente da FastWeb) e di sfidare altri utenti a un qualsiasi FPS come se fossero tutti su una rete locale, possono apparire quasi scontate, sono invece da tenere sott'occhio le prossime novità del pay-per-play (che si spiega da sé) e del game download, con cui acquistare e "scaricare" direttamente il gioco desiderato in brevissimo tempo. Un'opzione interessante considerando le strategie online di Sony pensate per PlayStation2…

Playworks PS2000 DIGITAL

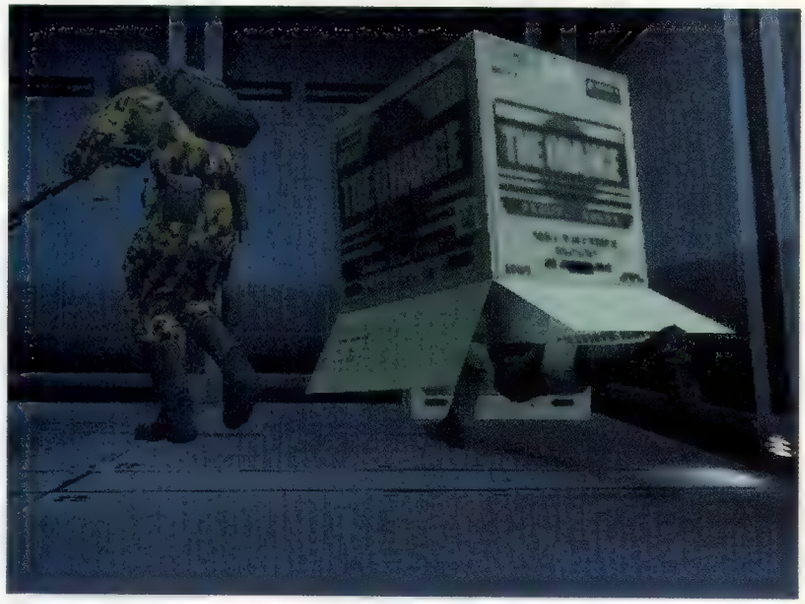
Questo sistema di altoparlanti compatto targato Creative è un'alternativa economica per chi non possiede un impianto Dolby Surround e non ha le risorse finanziarie per procurarsene uno: il set, composto da un satellite a dipolo e da un subwoofer amplificato, permette di ottenere audio in Virtual Dolby Digital, sfruttando al massimo le potenzialità offerte da PlayStation2 nel comparto sonoro. Il collegamento alla console Sony avviene semplicemente tramite cavo ottico (incluso nella confezione) e il numero dei componenti riduce ulteriormente la mole di fili e plug normalmente associata a un impianto Dolby Digital 5.1. Chiaramente la resa sonora non è paragonabile a quella di sistemi da diversi milioni (in particolare la potenza del subwoofer appare un po' limitata), ma se il vostro "ambiente di gioco" non è molto ampio e la vostra disponibilità economica ancora meno, PlayWorks PS2000 Digital, grazie anche all'ottimo design che lo caratterizza, può rappresentare il compendio ideale alla vostra PS2.

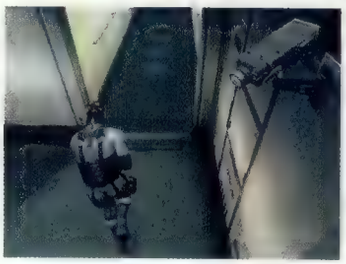

PlayStation
NON IMPORTA QUALE
E' IL TUO GIOCO
SMACK DOWN! 2
KNOW YOUR ROLE
50 SUPERSTAR WF : OGNUNO CON LE MOSSE ORIGINALI
NUOVE AMBIENTAZIONI: PAGHEGGIO, LA ZONA VIP,
IL GUARDAROBA E PERSINO LA SEDE DELLA WF
IN TIMES SQUARE (NEW YORK)
NUOVE MODALITÀ DI GIOCO: LA SCALA,
IL TORNADO TAG TEAM, HARDCORE, HELL IN A CELL...
MODALITÀ "CREA UNA WF SUPERSTAR"
IMPLEMENTATA
NUOVE STORYLINES
DOPPIAGGIO ORIGINALE DELLE SUPERSTR WF
CREA UN EVENTO PAY-PER-VIEW
www.smackdown2.co.uk
World Wrestling Federation, its logos and all character likenesses are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 2000 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All rights reserved. Game and Software © 2000 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.
THQ
www.thq.co.uk

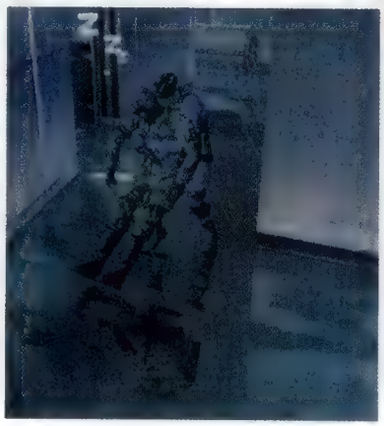
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

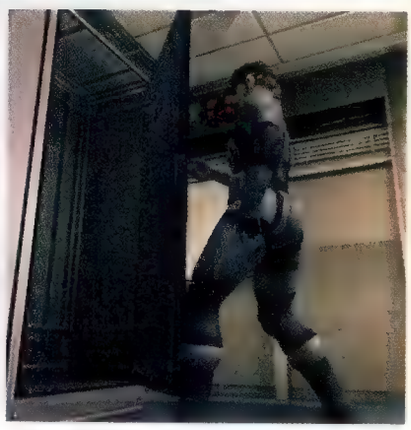
Casa: Konami Sviluppatore: Interno Uscita: Fine 2001

E' il gioco che tutti aspettano. Anche Sony. E anche Microsoft. E' **Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty**. Nella spasmodica attesa di provare la demo giocabile dell'ultimo lavoro di Kojima che verrà distribuita in bundle con l'altrettanto promettente **Z.O.E.** (in uscita a marzo in Giappone), non resta che ammirare le foto che Konami snocciola con cadenza mensile. L'ultima trance di screenshot giunte in redazione svela nuovi particolari e ne conferma altri originari del prequel, come la possibilità di accovacciarsi all'interno di scatole di cartone per eludere la sorveglianza. Telecamere a circuito chiuso e trappole attivate da raggi infrarossi sono già installate ed in funzione. Il livello di dettaglio, intanto, sembra crescere regolarmente col progredire dello sviluppo. Notate la pozzanghera riflettente...









Twisted Metal: Black

Casa: SCEA Sviluppatore: Incognito Software Uscita: Estate 2001

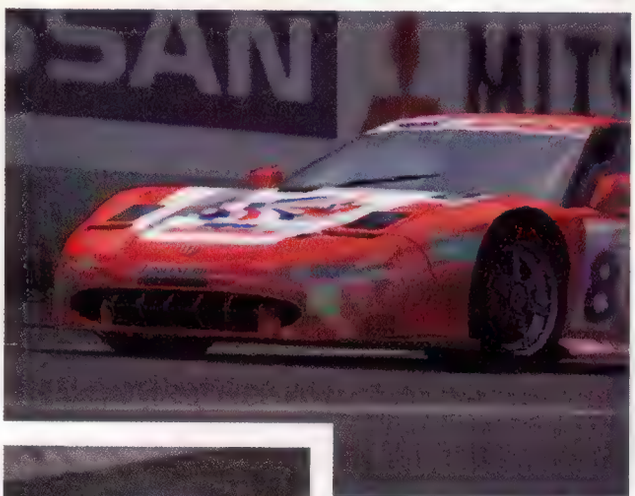
Dagli autori di **Twisted Metal 1** e **2**, è in arrivo per l'estate del prossimo anno la logica migrazione verso il 128 bit Sony della fortunata serie di combattimenti on the road per PlayStation (5 milioni di copie vendute negli States). Con **Twisted Metal: Black** gli sviluppatori promettono di far leva sulle potenzialità di PlayStation2 per innalzare la serie verso nuovi standard qualitativi, offrendo maggiore complessità scenografica, superiore interagibilità con i fondali, migliori effetti speciali, inedite alterazioni climatiche in tempo reale e, in barba a **Carmageddon**, gruppi di incauti pedoni a passeggio per le immense arene teatro dei furiosi scontri meccanizzati. Le foto promettono bene e denunciato un avanzato stato di sviluppo malgrado il gioco sia previsto per il secondo quarto del 2001. Aspettatevi un'anteprima completa da un momento all'altro.

X TECNOLOGIES
PC and PlayStation™ accessories
Play together
Dark Rumble
analog/vibration function
Memory Cards
Super Mito - digital standard joypad
Roadstar - compact wheel vibration function
Ducati Corse - racing handlebar
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/f - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418
www.xtecnologies.com

Gran Turismo 3 A Spec

Casa: SCE Sviluppatore: Polyphony Digital Uscita: Febbraio 2001

Probabilmente il gioco più atteso dall'utenza PS2 insieme a **MGS2**, il nuovo **Gran Turismo**, rinominato il mese scorso **Gran Turismo 3 A Spec** per via del ritardo accumulato ed il relativo slittamento al 2001, non smette di titillare gli appetiti. Sony Computer Entertainment rende noto che al di là dello split screen, il gioco in multiplayer verrà supportato anche a mezzo iLink con la possibilità di collegare fra loro fino a 6 console nel caso si disponga di un hub compatibile (una sorta di centralina attraverso cui collegare più periferiche iLink). Tempo permettendo, è intenzione di Yamauchi introdurre una visuale dall'interno dell'abotacolo che mostri i cruscotti e i volanti delle 150 vetture incluse nel pacchetto ludico. Il team ha già eseguito i rilevamenti fotografici del caso, ma se l'intenzione del boss diventerà realtà non è ancora certo al 100%. Stay tuned for more!



OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dreamuno@tiscalinet.it

DREAMLAND
VENDITA PER CORRISPONDENZA

RIMINI
Via Sigismondo, 36
0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

Vieni a trovarci sul nostro sito Internet

www.dreamlandgame.com

Troverai tutte le novità e tante offerte interessanti

DREAMCAST

Aerowigs 2 USA	£ 129.000
A Night under the Moon 2 (Last Blade 2)	**£ 149.000**
Bio Hazard 3 JAP	**£ 159.000**
Capcom VS SNK Mill.Fight JAP	£ 159.000
D2 USA	£ 135.000
Daytona USA 2001 JAP	**£ 149.000**
18 Wheeler JAP	£ 159.000
Eldorade Gate 2 JAP	£ 89.000
Evil Dead USA	£ 145.000
F1 World Frand Prix 2 JAP	£ 149.000
Guilty Gear X JAP	**£ 159.000**
Half Life USA	£ 149.000
Maken X USA	£ 119.000
Moero! Jstic Gakuen (Rival School 2)	**£ 149.000**
Patlabor: The Game JAP	£ 159.000
Power Stone 2 USA	£ 129.000
Quake 3 Arena USA	£ 175.000
Sega GT USA	£ 145.000
Sega Marine Fishing JAP	£ 125.000
Sega Marine Fishing USA	£ 159.000
Shenmue USA	**£ 159.000**
Silent Scope USA	£ 149.000
Sonic Shuffle JAP	£ 159.000
Spawn USA	£ 159.000
Ultimate Fighting Champ. USA	£ 159.000
Vanishing Ponit USA	£ 149.000

NINTENDO 64

Int. Star Soccer 2000 USA	£ 170.000
Zelda 2: Majora's Mask USA	**£ 189.000**
Mario Party JAP	£ 229.000
Mario Tennis 64 JAP	£ 189.000
Pokemon Stadium USA	£ 189.000
Rockman Dash JAP	£ 229.000
Tony Hawk pro Skater	£ 159.000
007: The World is Not.. USA	**£ 179.000**

GAME BOY COLOR

£. 179.000

Disney Dinosaur	£ 79.000
F1 Racing Championship	£ 79.000
Turok 3	£ 89.000
ISS pro 2000	£ 69.000
Metal Gear Solid	£ 69.000
Perfect Dark	£ 110.000
Pokemon Gold	£ 109.000
Pokemon Silver	£ 109.000
Winnie the Pooh	£ 75.000
Paperino: Operazione Papero	£ 79.000
Il Libro della Giungla	£ 79.000

Guide ufficiali USA degli ultimi giochi usciti

MODELLINI

BANDAI:
Model Kit
MASTER GRADE:
MS-07 gouf
Gundam EZ-8
Sazabi MSN-04
Gundam ZZ Full Armor

PERFECT GRADE:
Gundam Wing Zero

MASTER GRADE:
RX - 93 Gundam

Steel Model
Cyclone (Kamen Rider)

AOSHIMA:
Shin Getter
Shin Getter Black

UNIFIVE:
Calendar Man
Go Go Mach 5 Car

Pokèmon: Stampali Tutti!

Un gioco multimediale per PC

Blu e Rosso

£ 85.000

Il Tamagotchi di Pikachu a £ 99.000

Accessori

PS2:
DualShock2 Volante
Memory Card Multitap

Dreamcast:
Controller Cavo Link
Visual Memory Pal e Jap
Purupuru Pack VGA Box
RGB Scart SuperVHS
Arcade Stick Keyboard
Adattatore per Dual Shock

Psx:
Pocket Station
...e tutto quel che vuoi!

In oltre nella sede di Roma potrete trovare:
Giochi **Super Famicon** e **Super Nes**
Console nuova **Neo Geo Cartucce** £ 899.000
Disponibile **King of Fighters 2000** cart.

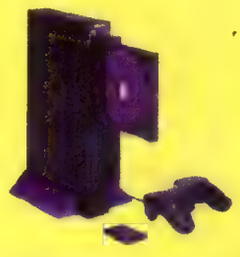
Giochi per **PC**:
Heavy Metal Fakk 2
Dino Crisis
A Sangue Freddo
Atzek DVD
Atlantis DVD
Metal Gear Solid

PLAYSTATION

Alien Resurrection USA	£ 129.000
Breath of Fire IV USA	**£ 155.000**
Chrono Cross USA	£ 149.000
Countdown Vampires USA	£ 119.000
Digimon World 2 USA	£ 139.000
Dino Crisis 2 USA	£ 129.000
Dino Crisis 2 JAP	£ 99.000
Final Fantasy IX USA	**£ 159.000**
Hokuto no Ken JAP	**£ 189.000**
Legend of Dragoon USA	£ 129.000
Legend of Mana USA	£ 109.000
Lunar 2 : Eternal blue USA	**£ 159.000**
Medal of Honor USA	£ 149.000
Patlabor Game Edition JAP	£ 245.000
Resident Evil: Survivor USA	£ 149.000
Super Hero JAP	£ 245.000
Tales of Eternia JAP	£ 239.000
Tatsunoko Fighter	£ 189.000
Tenchu 2 USA	£ 109.000
The MummyUSA	£ 149.000
Valkyrie Profile USA	£ 129.000
Vanishing Point USA	£ 149.000
World Soccer Winning El. JAP	£ 189.000

Disponibili tutti i titoli usciti per PS2 PAL Telefonaci!!!

PLAYSTATION 2 JAP



Armored Core 2	£ 189.000
Bouncer	£ 239.000
Dead or Alive 2 Hard Core	£ 225.000
Fifa 2001 World Champ.	£ 225.000
Mobil Suit Gundam	£ 225.000
Moto GP	£ 199.000
Orphen	£ 199.000
Ring of Red	£ 230.000
7 Blade	£ 225.000
Silent Scope	£ 225.000
Silpheed the Lost Planet	£ 199.000
SSX	£ 225.000
Tekken Tag	£ 230.000
Winback	£ 229.000

e tanti altri titoli

Segui il Rinoceronte e troverai

MAGIC
L' Adunanza®

• *PIEMONTE:* MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • COSMIC COMICS Via Ghilini, 67/B Alessandria • LIBRERIA TERME-PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • TISTAR via Claro, 21 Alessandria • L'AQUILONE Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • MULTI MEDIA POINT C.so Lange, 41/B Alba (CN) • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • BIT-LAND Via A. Costa, 9/C Novara • AVALON Via del Carmine, 11 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' P.za Gioberti, 20 Ivrea (TO) • L'ARCO NUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Roletto (TO) • SAYN Via Roma, 53 Susa (TO) • GAMES CENTRE Via Crea, 10 - Shopville Le Gru Grugliasco (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • ROBIN HOOD Via G.Ferraris, 18 Vercelli • *VAL D'AOSTA:* L'AQUILONE MODELLISMO Via Abbé Gorret, 21 Aosta • *LOMBARDIA:* ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • CRAZY COMICS Via Milano, 266 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI)• LA PIRAMIDE 2 V.le Romagna, 50 Milano • VIRGIN MEGASTORE P.za del Duomo Milano • LEGEND Via Anguissola, 21 Milano • IL CERCHIO MAGICO Via Monti, 41 - P.za Tito, 8 - C.so di P.ta Vittoria, 50 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio, 22/24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO GAETANO Via S. Carlo, 46/A Cesano Maderno (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) SOFTWARE UNIVERSE C.Comm. Il Gigante Via dell'Industria, 1 Daverio (VA) • *LIGURIA:* BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires, 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • IL MINOTAURO Via Amendola, 40 Imperia • FANTASIA Via S. Francesco, 97 San Remo (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • CREATIVE ZONE P.za IV Novembre, 4 Albenga (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona • *TRENTINO ALTO-ADIGE:* CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GAME STORE Via Cavour, 2/A Bolzano • TRILOGY Vicolo del Vò, 54 Trento • *VENETO:* VIRTUAL ZONE Via Liberazione, 17 Feltre (BL) • CITTÀ DEL SOLE Via S. Martino e Solferino, 102/104 Padova • TIME MACHINE Via San G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 311 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • CITTÀ DELLA LUNA Via Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza • *FRIULI VENEZIA GIULIA:* LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine • *EMILIA ROMAGNA:* ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro,138/AB 140/ABC Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • GIOCATTOLI MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • PLAY TIME Via U. LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE "CENTRO" C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198/ABCD Modena • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • URBAN LEGEND 2 Vicolo Grossardi, 3 Parma • GIOCAGIO' C. COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - Q Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • REGGIO COMICS Via Emilia S. Pietro, 65B/C Reggio Emilia • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) • ORION FUMETTI Via V. Agnesi, 17 Rimini • *TOSCANA:* FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • ELLEBI Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • SNOOPY V.le G. da Verrazzano, 39/41 Greve in Chianti (FI) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • KA-BOOM P.za Mazzini, 7 Poggibonsi (SI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • LO SCARABOCCHIO V.le S.Concordio, 485/491 Lucca • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • JOKER COMICS Via Can Bianco, 60 Pistoia • *UMBRIA:* LA MIA EDICOLA Via S. Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP DISTRIBUZIONE Via S. Galigano, 29/37 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • YOCS via Galvani, 17 Terni • *MARCHE:* DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 102 Fabriano (AN) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • CARTOON CITY Via Piemonte, 28 S.Benedetto del Tronto (AP) • JAPAN DREAMING Via Cecchetti, 27 Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA GABANNINI Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • MANHATTAN 63 Via Matteotti, 87 Ancona • *LAZIO:* TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 27B Monterotondo (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Traiana, 26 Civitavecchia (RM) • MAREA-DREAM LAND Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • THE GAME P.za della Balduina, 35 Roma • MAREMOTO Via Duilio, 5 Roma • TERRA DI MEZZO Via Valtellina, 45/a Roma • GALACTUS Via Malladra, 14/16 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 146 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma • *ABRUZZO:* STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara • *MOLISE:* CARTOLERIA TIBERIA C.so Garibaldi, 101 Isernia • LEONE Via Senarchia, 17 Isernia • *CAMPANIA:* ORCOMONDO Via Ronca, 27 Avellino • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Siepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via della Croce Rossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campane a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • LEONETTI Via Roma, 350/351 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) • *PUGLIA:* CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • FUMETTOLANDIA Via Principe Amedeo, 119 Bari • COMICS & FANTASY Via Abruzzo, 23 Taranto • *SICILIA:* MAGIC FOR MAGIC C.so delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-VIII.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa • *SARDEGNA:* REGALI & REGALI Via Garibaldi, 35 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

e nei migliori Negozi di Videogiochi, di Giocattoli, Computer Shop, Videoteche, Librerie, Cartolerie e Tabaccherie.

Tutti i lunedì sera
su Italia Uno
nel corso della
trasmissione Zelig.

Wizards of the Coast

Per qualsiasi informazione
sull'attività di Gioco Organizzato
chiamate il Servizio Clienti della
Wizards of the Coast Italia srl.
Tel. 02 39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza e vi verrà insegnato il Gioco.

Preparati...
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza,
il Gioco di Carte Collezionabili
più famoso al mondo,
sarai protagonista
di magie sorprendenti
e duelli fantastici fra
migliaia di creature micidiali!
Scatenale contro i tuoi
avversari!
Inizia con il Set Introduttivo
per due giocatori:
metti alla prova la tua
intelligenza...
ed impara a sopravvivere!

MAGIC
L' Adunanza

BASE

Per informazioni: 02 39005006
oppure: www.wizards.com/italy
Chiama lo 02 33003199 per ricevere
la versione demo.

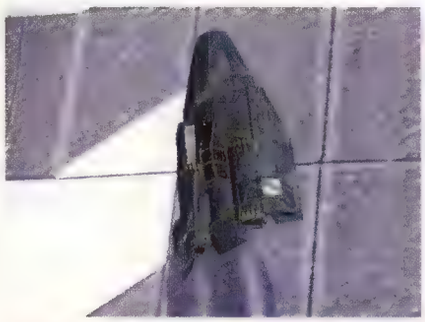
Wizards OF THE COAST

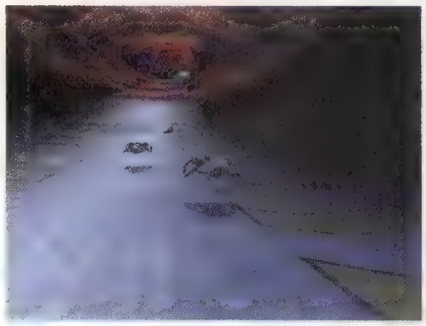
Tutti i marchi sono di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.
™ & © Cottleblow. ©2000 Wizards.

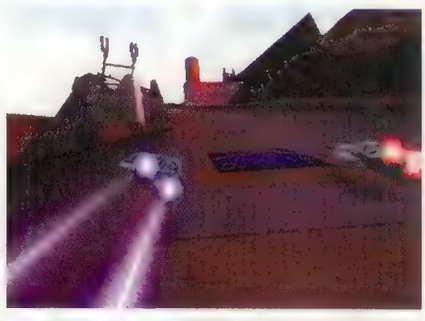
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **PSYGNOSIS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **FEBBRAIO 2001**

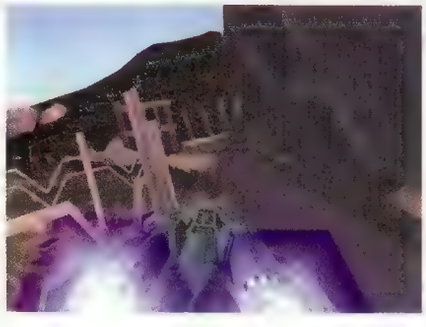
WipEout Fusion

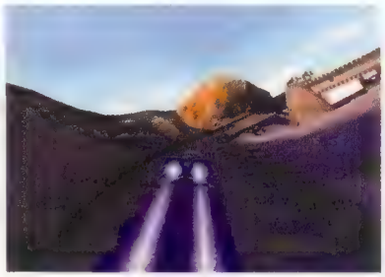
E' davvero necessario introdurre un gioco come questo? Oh be', giusto per coloro che abbiano vissuto in una cella frigorifera negli ultimi 5 anni, ecco a voi la simulazione di guida futuristica più disumana della storia videoludica.

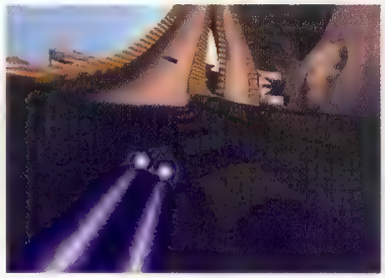




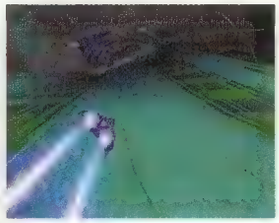


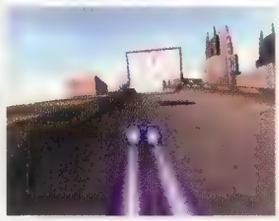


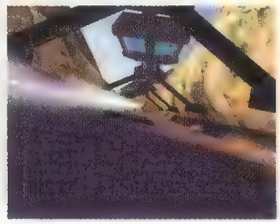




Sebbene i tracciati lascino ancora a desiderare, il livello dettaglio dei caccia è indiscutibilmente fantastico.







Nasce circa 10 anni fa il genere delle simulazioni di guida futuristiche. Con **Powerdrome**. Chi se lo ricorda? Casa, Electronic Arts. Autore, Michael Powell (attualmente socio fondatore, insieme al mitico Glyn *"Warhead"* Williams, di Particle Systems, softco angolosassone autrice del fantastico simulatore spaziale per PC, **Indipendence War**). Niente? Be', sappiate comunque che la sua prima apparizione su Amiga lasciò esterrefatti per la qualità cosmetica (era uno dei primi giochi a sfruttare massicciamente la grafica poligonale) e delusi per il sistema di controllo (assolutamente sballato da tutti i punti di vista).

Fast-forward al 1995. Anno di commercializzazione della prima console Sony in Europa. Psygnosis sviluppa la killer application: **WipEout**. I riferimenti al capolavoro mancato di Powell sono palesi: tracciati iperfuturistici ed ipertortuosi accolgono veicoli a levitazione magnetica lanciati a folle velocità. Solo che stavolta il sistema di controllo è azzeccatissimo e la grafica, be' all'epoca lasciò di stucco come lasciò di stucco quella di **Powerdrome** 10 anni prima. Ed è subito successo. Di pubblico, ma anche di critica. Poi **WipEout 2097**, **Wip3out** e **WipEout Special Edition** hanno cementificato il tutto ascrivendo la serie negli annali della storia videoludica.

Fast-forward al 2001. Per la precisione al mese di marzo. Verrà commercializzato allora il nuovo episodio della serie, stavolta per PlayStation2. La grafica, come le foto a corredo di questa preview più iconografica che testuale dimostrano, promette bene. Difficile gridare al miracolo, ma appaiono notevoli alcuni particolari (piloti poligonali visibili nel cockpit, riflessi sulle lamiere, gustosa estensione del campo visivo) ed interessanti le premesse. "Nell'anno 2150, la F5000 Race Federation si guarda alle spalle, verso i 100 anni trascorsi dal giorno dell'inaugurazione della lega delle corse antigravitazionali. La sensazione è che il successo della competizione abbia già raggiunto il picco, e che l'interesse del pubblico di massa sia destinato a scemare se non verrà escogitato qualcosa di nuovo. Le piccole migliorie tecnologiche introdotte nel corso degli anni erano forse troppo sottili per essere apprezzate dalla gente. Ci vuole un cambiamento radicale..."

Ed è qui che entra in gioco **WipEout Fusion**. Una "fusione" dei precedenti episodi, senz'altro, ma soprattutto un nuovo inizio per la serie. La novità più eclatante: mutuando le soluzioni ludiche già viste in **Rollcage**, il nuovo progetto di Psygnosis presenta tracciati più assurdi che mai, con sezioni a cavatappi o loop da percorrere a testa in giù. La novità non è puramente accessoria, ma incide considerevolmente sulla giocabilità. Per consentire ai veicoli di volare ad ogni angolo di inclinazione rispetto al piano dell'orizzonte, gli sviluppatori hanno ritoccato le routine che simulano la levitazione antigravitazionale al fine di "incollare" i mezzi al tracciato ed offrire un'esperienza visiva e ludica assimilabile a quella espressa da un giro sulle montagne russe.

Cerchi un regalo intelligente, capace di sorprendere ogni mese per un anno intero? Il Gruppo Editoriale Futura ha quello che fa per te: l'abbonamento a una delle sue riviste. Ce n'è per tutti i gusti, dal costume al benessere, dall'informatica a Internet.

Ecco le otto riviste del Gruppo Editoriale Futura a cui puoi abbonarti ai prezzi imbattibili di questa straordinaria offerta. Tutto il meglio su: informatica, attualità, costume, fitness e salute!

CARTOLINA DI ABBONAMENTO
a una o più riviste del Gruppo Editoriale Futura

Maxim.

Abbonamento a 11 numeri ~~L. 77.000~~

Il meglio per l'uomo è su Maxim. Un magazine internazionale che colpisce e diverte ogni mese. Le donne più belle, le foto più spettacolari, gli argomenti più attuali.

40% di sconto	50% di sconto
su 1 abbonamento	su 2 abbonamenti
L. 46.200	L. 38.500

PC Pratico.

Abbonamento a 11 numeri ~~L. 88.000~~

La rivista più pratica per capire l'informatica, per conoscere le novità del mercato, per aggiornarsi. Un punto di riferimento che non può mancare sulla vostra scrivania

40% di sconto	50% di sconto
su 1 abbonamento	su 2 abbonamenti
L. 52.800	L. 44.000

20 Anni.

Abbonamento a 11 numeri ~~L. 77.000~~

Basta con le solite riviste al femminile. 20Anni è il mensile delle nuove generazioni. Quelle che non stanno ferme davanti allo specchio. Quelle che non si annoiano mai.

40% di sconto	50% di sconto
su 1 abbonamento	su 2 abbonamenti
L. 26.400	L. 22.500

Internet Pratico.

Abbonamento a 11 numeri ~~L. 88.000~~

La rivista dedicata a Internet. Pensata e realizzata per tutti i navigatori, esperti e non, offre ogni mese consigli, soluzioni e notizie dalla rete.

40% di sconto	50% di sconto
su 1 abbonamento	su 2 abbonamenti
L. 52.800	L. 44.000

Fitness Magazine.

Abbonamento a 11 numeri ~~L. 77.000~~

L'unica rivista italiana da non leggere seduti. Tutto sul fitness intelligente, sugli sport insoliti, sulle diete vere. Un magazine da sfogliare per essere in perfetta forma.

40% di sconto	50% di sconto
su 1 abbonamento	su 2 abbonamenti
L. 46.200	L. 38.500

Cosa c'è online.

Abbonamento a 11 numeri ~~L. 55.000~~

E' la guida da tenere sempre a portata di mano durante le vostre navigazioni. Grazie a lei, scoprirete i siti più interessanti, più utili e più curiosi. Una vera mappa del web.

40% di sconto	50% di sconto
su 1 abbonamento	su 2 abbonamenti
L. 33.000	L. 27.500

Sto bene naturalmente.

Abbonamento a 11 numeri ~~L. 66.000~~

C'è aria nuova in edicola. Sto bene naturalmente vi propone uno sguardo stimolante e approfondito sui temi dell'alimentazione, della salute e della bellezza naturale.

40% di sconto	50% di sconto
su 1 abbonamento	su 2 abbonamenti
L. 29.700	L. 24.750

Super Console.

Abbonamento a 11 numeri ~~L. 82.500~~

La rivista per giochi, per conoscere le novità su playstation
Un punto di riferimento che non può mancare per le vostre serate.

40% di sconto	50% di sconto
su 1 abbonamento	su 2 abbonamenti
L. 49.500	L. 41.250

Il mio indirizzo è: Cognome _____ Nome _____

e-mail _____ Via _____ N _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

☐ **SI,** desidero abbonarmi per un anno alle riviste del Gruppo Editoriale Futura, indico la mia scelta con una X nella casella relativa. **Inviate l'abbonamento al sottoscritto di cui vi segnalo i dati qui sopra.** 40% di sconto

☐ Maxim ☐ Cosa c'è online ☐ PC Pratico ☐ Sto bene naturalmente
☐ Fitness Magazine ☐ 20Anni ☐ Internet Pratico ☐ Super Console

☐ **SI,** desidero regalare un abbonamento per un anno alle riviste del Gruppo Editoriale Futura, indico la mia scelta con una X nella casella relativa. **Inviate l'abbonamento alle persone di cui vi segnalo i dati qui sotto.**

1° Abbonamento per: 40% di sconto*

Cognome _____

Nome _____

Via _____ N. _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Scelgo di regalare la/e rivista/e con il **40%** di sconto:

☐ Maxim
☐ Cosa c'è online
☐ PC Pratico
☐ Super Console
☐ Fitness Magazine
☐ 20Anni
☐ Internet Pratico
☐ Sto bene naturalmente

2° Abbonamento per: 50% di sconto

Cognome _____

Nome _____

Via _____ N _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Scelgo di regalare la/e rivista/e con il **50%** di sconto

☐ Maxim
☐ Cosa c'è online
☐ PC Pratico
☐ Super Console
☐ Fitness Magazine
☐ 20Anni
☐ Internet Pratico
☐ Sto bene naturalmente

* sarà il 50% di sconto se avete già sottoscritto un abbonamento per Voi stessi.

Effettuo il pagamento totale di L. _____

(indicare l'importo e barrare con una X la forma di pagamento prescelta)

☐ con il bollettino di conto corrente postale che mi invierete
☐ autorizzo fin d'ora l'addebito sulla mia Carta di Credito:
☐ American Express ☐ Carta SI ☐ Diners

Numero _____ Scadenza _____

Firma del Titolare _____

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a Gruppo Editoriale Futura S.p.A., Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Firma _____

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi su conto di credito spedale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F.253/61 ASP/SMC del 03.02.1997 filiale di Milano)

NON AFFRANCARE

La risposta è a nostro carico

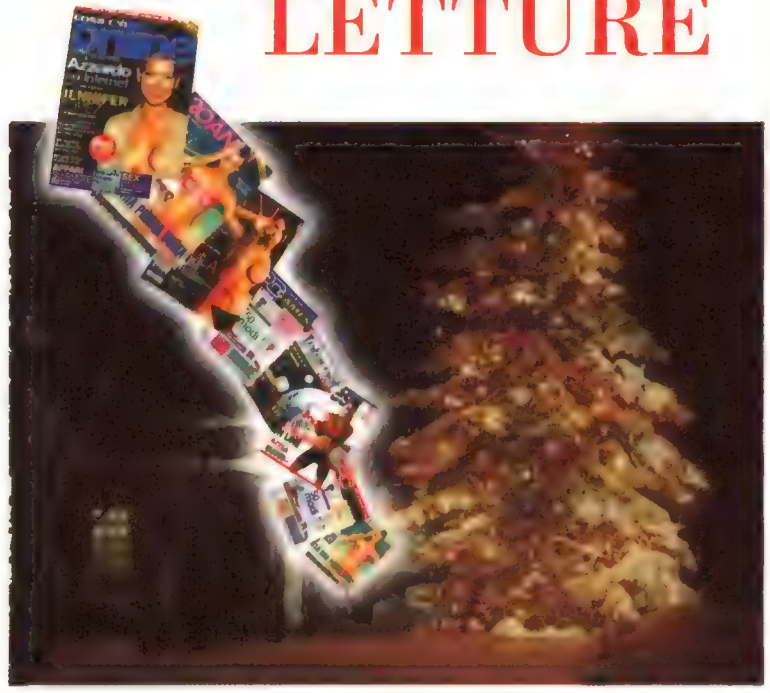
Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Via XXV Aprile, 39
20091 BRESSO (MI)

PER NATALE REGALA UN ANNO DI BUONE LETTURE

Tante proposte di abbonamento per un regalo diverso dal solito.

PER NATALE REGALA UN ANNO DI BUONE LETTURE



Questo **Natale** potrai usufruire del

40% di sconto se regali un abbonamento,

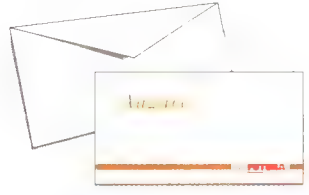
e del **50%** se ne regali due!

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

MAXIM
PC
20ANNI
Internet
online
SUPER
fitness
sto bene

OLTRE A UN ANNO DI BUONE LETTURE...

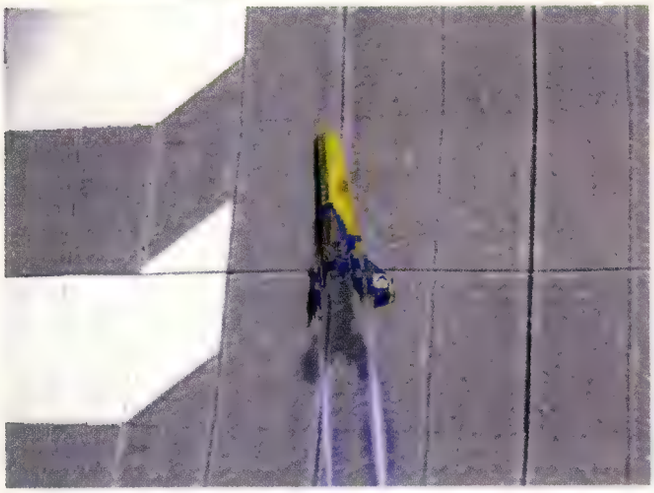
... il Gruppo Editoriale Futura, invierà al beneficiario del regalo, uno splendido augurio di Natale a nome Vostro per tutti gli abbonamenti sottoscritti entro il 15/12/2000.

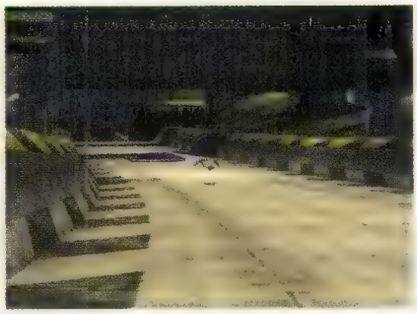


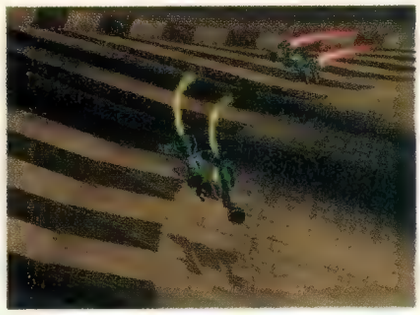
Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

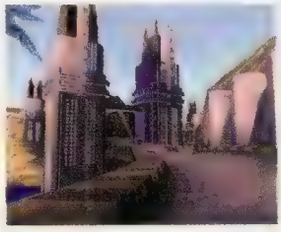
Per informazioni:

Numero Verde **840-044300** Fax **055.320.4290** e-mail: **futura@freepping.com**









Le Scuderie

FEISAR
Uno dei team storici della Lega, accoglie un secondo pilota nella sua scuderia ed offre caccia ancor più maneggevoli. Le indiscrezioni circa ipotetici dissidi interni fra il nuovo ed il vecchio pilota vengono categoricamente negate dalla società. Ciononostante il giocatore avrà modo di constatare personalmente quanto sangue cattivo scorra fra i due appena scenderanno in pista.

VAN-UBER
L'unico team a gareggiare con "scrupolo", monta sui propri velivoli potentissimi sistemi di accelerazione controbilanciati da una drastica riduzione del carico. Leggeri, ma al tempo stesso schizofrenici, i veicoli di VAN-UBER richiedono al giocatore destrezza e sangue freddo per essere portati con successo fino al traguardo.

G-TECH SYSTEMS
L'acquisto di AG Systems da parte di G-Tech ha iniettato nuova moneta nello stato patrimoniale societario. Il primo aspetto sottoposto a rettifiche è stato il sistema difensivo. L'inadeguata tecnologia degli scudi che avvolgevano i vecchi veicoli è stata implementata rendendoli, di fatto, più equilibrati.

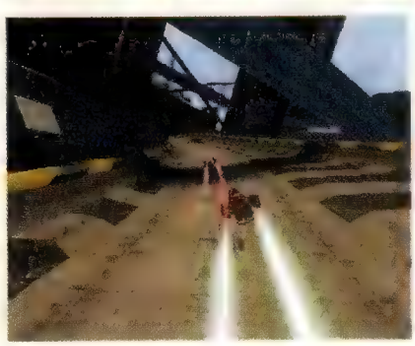
AURICOM
Caratterizzata da un parco caccia di prim'ordine, eccellente tanto in termini offensivi quanto difensivi, Auricom si distingue dalle scuderie concorrenti per il forte peso assegnato al lavoro di squadra, contrapposto agli individualismi del gruppi rivali.

EG-R TECHNOLOGIES
Questa misteriosa quanto nuova scuderia vanta tecnologie in un certo senso "diverse" da quelle impiegate dalle altre società. Voci dall'interno alludono alla presenza nel suo personale di soggetti "estranei a questo mondo". Hmmm...

TIGRON
Nonostante le rimostranze di Auricom, Tigron non è ancora stata penalizzata per lo stile di guida eccessivamente aggressivo dei suoi piloti. Fintanto che non verrà rimessa in riga, i tracciati su cui si svolgerà la competizione minacciano di essere particolarmente arroventati.

XIOS
Sposando lo stile di guida di Natasha Belmondo con i migliori fisici specializzati nel settore dell'antigravità, XIOS si preannuncia una dei protagonisti delle competizioni. Solo piloti altamente capaci potranno sfruttare la sua tecnologia e godere delle alte performance dei suoi veicoli.

PIRANHA
Questo team esiste solo per un motivo: realizzare la visione del fondatore Aries Piermont sviluppando un caccia che rappresenti "la manifestazione fisica della perfezione". Il che dovrebbe garantire prestazioni da favola, poco esigenti in termini di destrezza di guida.



Al di là delle nuove armi, delle nuove scuderie (vedi box) e dei nuovi veicoli, merita un plauso la maggiore attenzione riposta nelle collisioni, nella fattispecie negli effetti di queste ultime sui mezzi. Se nei precedenti **WipEout** gli urti si limitavano a consumare una barra energetica posta a lato dello schermo, lasciando intatto il veicolo fino alla fumata finale, in **WipEout Fusion** ogni contatto di una certa gravità determina il distacco di brandelli di lamiere ed altera l'assetto e le prestazioni del mezzo antigravitazionale. L'effetto finale promette di stupire, anche perché vedere il proprio caccia disintegrarsi gradualmente sparpagliando rottami sulla pista, è tanto sconcertante quanto assistere alla sua obliterazione fulminea in un singolo schianto poderoso.

Queste, in pratica, le novità più eclatanti. Non mancheranno ovviamente nuove armi e sistemi difensivi, e, soprattutto, non mancherà la sfida. Rinnovati algoritmi di intelligenza artificiale promettono di distribuire equamente il carico di attenzione richiesta al giocatore fra tracciati e piloti.

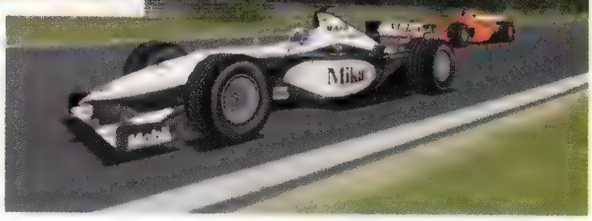
Concludendo, sebbene **WipEout Fusion** non goda di quel carattere di eccezionalità che contraddistinse il capostipite, di certo sembra avere le carte in regola per stupire ancora. E la grafica, a quanto pare, gioca in tal senso un ruolo quasi marginale, liberando il terreno alla pura innovazione concettuale. Speriamo bene.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

F1 Championship Season 2000

La ricerca di una simulazione di Formula 1 decente fra i migliori titoli automobilistici per PlayStation comporta più fatica di quanta ce ne sia voluta a Schumacher per vincere il titolo. Fortunatamente su PS2 le cose sembrano ben diverse...

Le routine di collisione sembrano piuttosto realistiche, così come il comportamento dei piloti, che rispecchia quello delle loro controparti reali: distruggere la monoposto di Coulthard quindi è caldamente consigliato da tutta la redazione...



Le ambientazioni poligonali appaiono molto dettagliate e la possibilità di "ingrandire" l'inquadratura concessa dai replay permette di apprezzarne a pieno la complessità.

La stagione 2000 di Formula 1 rimarrà per sempre nella storia sportiva del nostro Paese grazie al successo delle monoposto di Maranello nella classifica piloti e costruttori. In quest'ottica, una simulazione basata sull'annata appena trascorsa non può che essere vista con particolare interesse, soprattutto se il titolo in questione "gira" su PlayStation2 e a svilupparlo è Electronic Arts, una casa dal blasone in campo videoludico paragonabile a quello della Ferrari in campo automobilistico. A voler essere proprio sinceri, le (peraltro rare) precedenti esperienze del colosso americano in ambito Formula 1 sono state tutt'altro che esaltanti, ma la situazione sembra destinata a cambiare, data anche la volontà di EA di far entrare il franchise automobilistico nel novero di capisaldi del settore, come già accade per altre serie quali **Madden NFL**, **NHL Hockey** e **PGA Tour Golf**.

Come prevedibile, **F1 Championship Season 2000** ha il proprio punto di forza nell'approccio "televisivo" alla disciplina (ormai il marchio di fabbrica delle produzioni EA): la grafica appare pregevole, con ambientazioni dettagliate e modelli delle macchine assolutamente credibili. Responsabile di questi ultimi è un ex-designer di monoposto da Formula 1, assunto *ad hoc* dal publisher americano. Ma l'ingegnere in questione non è l'unico addetto al settore reclutato da EA per il proprio gioco: le animazioni dei meccanici ai box sono state realizzate con l'ormai immancabile motion capture e con la sapiente collaborazione del pit crew della scuderia Benetton, team che, insieme a quello Arrows, ha fornito anche la consulenza necessaria per la programmazione di routine fisiche all'altezza. Il risultato è di tutto rispetto: le monoposto digitali, che si rifanno alla stagione appena trascorsa grazie alla licenza FIA, sfrecciano in maniera credibile sull'asfalto e una rapida occhiata ai replay permette di bearsi dei dettagli come, ad esempio, il casco dei piloti o i cartelli che dai box indicano in tempo reale il distacco dagli altri concorrenti. A completare l'opera ecco il sonoro, realizzato digitalizzando in studio un vero motore da Formula 1 espiantato da una monoposto, e l'ormai immancabile commento, opera nella versione italiana di Ivan Capelli.

Come detto, il comportamento delle vetture, da quanto visto finora, è piuttosto realistico, e non mancano incidenti spettacolari con monoposto che volano in ogni dove e coi "superstiti" che portano sulla carrozzeria i segni di questi scontri. Per chi predilige un titolo di F1 arcade, è possibile disattivare una serie di parametri (stop and go, rispetto delle bandiere dei commissari di pista, velocità limitata nelle pit-lane...) e lanciarsi semplicemente a velocità folle lungo il tracciato, tagliando chicane particolarmente insidiose come quella di Suzuka e rimbalzando letteralmente sulle vetture avversarie. I videogiocatori meno esigenti apprezzeranno senz'altro anche la modalità multiplayer, con cui giocare in quattro tramite doppio split-screen, senza eccessivi rallentamenti e con una discreta visione dell'area di gioco. Proprio il frame rate rappresenta, al momento, l'unico neo del titolo EA: attualmente **F1 Championship Season 2000** gira costantemente a 30 fps e, sebbene il dettaglio del paesaggio circostante la pista e delle vetture sia indubbiamente lodevole, una maggiore fluidità dell'azione renderebbe questo titolo un acquisto pressoché scontato per tutti gli amanti della Formula 1. Alla recensione, sul prossimo numero di **Super Console**, il verdetto finale.

Le animazioni dei 22 meccanici presenti in ogni box sono state realizzate con la collaborazione del pit crew del team Benetton.

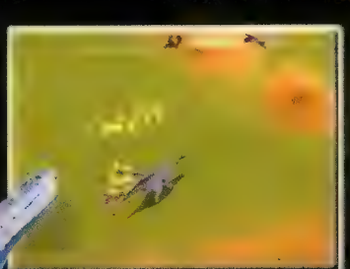
Le condizioni atmosferiche possono cambiare radicalmente nel corso del gioco e guidare con la nebbia, soprattutto nella modalità a quattro, è davvero impegnativo.

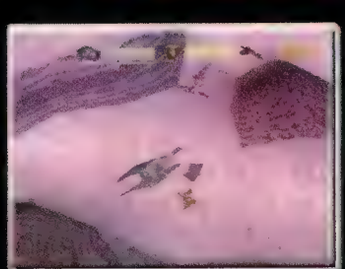
© DISNEY ENTERPRISES, INC.

DAL
1° DICEMBRE
AL CINEMA!

Disney DINOSAURI

Gioca in un mondo che finora hai solo immaginato





WINDOWS CD-ROM PC · GAME BOY COLOR · PS2 PlayStation2 · PlayStation · Dreamcast

Ubi Soft

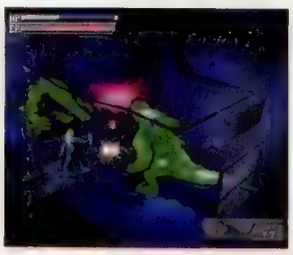
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02/83.312.1
Fax 02/83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it

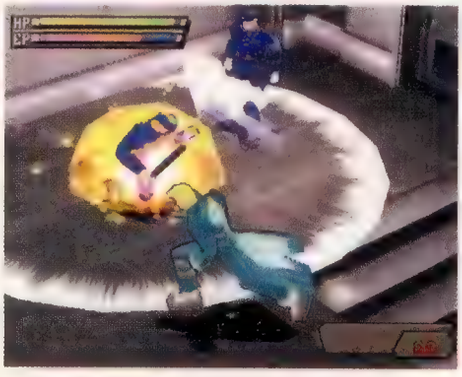
Disney INTERACTIVE

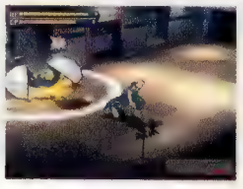
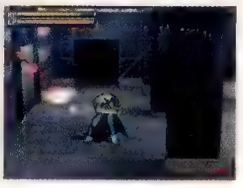
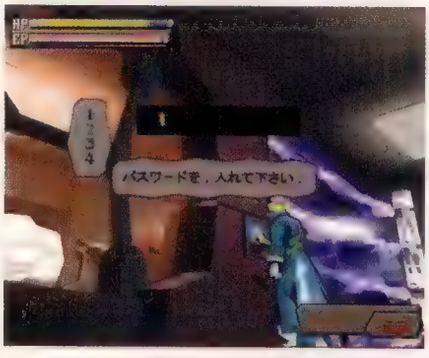
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **HUDSON** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **INIZIO 2001**

D.N.A. Dark Native Apostle

Dopo un lungo periodo di silenzio ed una caterva edizioni di **Bomberman**, Hudson propone finalmente qualcosa di nuovo. Momentanea divagazione o inaugurazione di un nuovo franchise?





*Malgrado l'evidente povertà di dettagli, la cosmesi cartoonesca di **DNA** appare intrigante*

Sarà all'incirca da un secolo e mezzo che Hudson non lancia qualcosa di nuovo sul mercato dell'home entertainment. Dopo un'ammirevole seppur ridondante sequela di **Bomberman** (tutt'altro che esaurita. Per festeggiare l'anniversario del bombarolo, verrà commercializzata una nuova edizione per PS, PS2 e DC) ed il recente dirottamento delle risorse societarie verso lo sviluppo di contenuti ludici per i cellulari I-mode, la softco nipponica si riaffaccia sulla scena videoludica con questo originale **DNA**, titolo dal duplice significato di DeoxyriboNucleic Acid (l'acido desossiribonucleico appunto) e Dark Native Apostle. L'apostolo nato dall'oscurità, il protagonista del gioco, è il frutto del tredicesimo esperimento scientifico condotto da chissà chi e chissà dove nel campo della manipolazione genetica. Il suo nome è un non-nome, un marchio, un numero: Trial n.13. Facendo leva sui poteri conferitigli dal cincischiamento degli scienziati con i suoi cromosomi, Trial n.13 dovrà ripulire un discreto casino genetico scoppiato nel laboratorio in cui è prigioniero. Le abilità del protagonista si scoprono e si assimilano raccogliendo "Bio Chip" da inserire nell'apposito braccio cibernetico in dotazione (il destro, per la cronaca). A seconda della situazione da affrontare, il giocatore sarà invitato a prelevare dall'inventario il Bio Chip custode dell'abilità necessaria per far fronte alla sfida in corso. Sono previste parecchie abilità extra tra cui super salto, super scivolata, la possibilità di arrampicarsi e chissà cos'altro il gioco custodisce nel suo codice macchina. L'arto bio-meccanico è inoltre in grado di produrre delle specie di granate (le espelle letteralmente nella mano), utili nelle circostanze in cui è di solito utile una granata. Tutte le azioni e gli attacchi speciali condotti all'indirizzo dei nemici consumano una specifica barra energetica, capace di rigenerasi autonomamente, ma lentamente, invitando il giocatore a centellinare l'impiego delle abilità extra per non restare a secco di carburante nei momenti meno opportuni. Calci e pugni vanno benissimo (e non consumano né inquinano) fintanto che non si incontrano boss di ragguardevoli dimensioni...

Questi ultimi bloccano i passaggi fra i sette livelli di gioco inquadrati da una prospettiva che oseremmo definire isometrica, sebbene la natura 3D delle scenografie sconvolge ripetutamente l'inquadratura alterando coefficiente di zoomata ed altezza da terra. Sebbene evidentemente povero dei parossismi estetici giustamente pretesi dall'utenza PlayStation2, **DNA** ha il raro pregio di indossare uno stile rappresentativo inconsueto, reso accattivante dall'impiego dell'ormai diffusa tecnica del cel shading (**Jet Set Radio**, DC e **Klonoa 2**, PS2), che dopo aver dato prova della sua efficacia nel conformare ambienti poligonali allo stille dei fumetti, pare ormai adottata dagli sviluppatori come soluzione cosmetica privilegiata in contesti cartoonistici. Non a caso Hudson ha ribattezzato questa tecnica rappresentativa "Toon Rendering".

Al di là dell'oziosa meccanica di gioco incentrata sull'eliminazione dei nemici e sull'elusione delle trappole, **DNA** si esprime anche attraverso un adeguato costrutto narrativo - fatto di sequenze in 3D real time e in CG - approfondito dal giocatore stesso durante alcune fasi di ricerca e puzzle solving previste fra un combattimento e l'altro. A questo proposito merita un plauso la presenza di dialoghi in inglese (e testo in giapponese).

Annunciato a sorpresa durante l'ultimo Tokyo Game Show autunnale, il primo titolo Hudson per PlayStation2 non fa fatica ad instillare moti di speranzosa attesa in chi vi scrive, malgrado la cosmesi denunciata in foto non vada oltre l'intrigante. In movimento non si è ancora visto niente. Recensione in arrivo su uno dei prossimi numeri di **Super Console**.

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

SQUARESOFT

MADCATZ

EIDOS

Akklaim

INFOGRAMES

TECHNOLOGIES

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

Ubi Soft

NINTENDO 64

namco

Dreamcast

PlayStation

KONAMI

AFFRETTATEVI!
...LA PS 2
È DISPONIBILE!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

FAX 06/7858177

E-mail: totalgames@flashnet.it

Sito: www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?

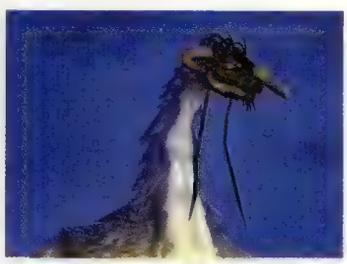
Contattateci

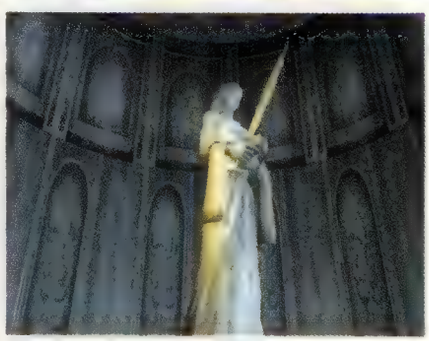
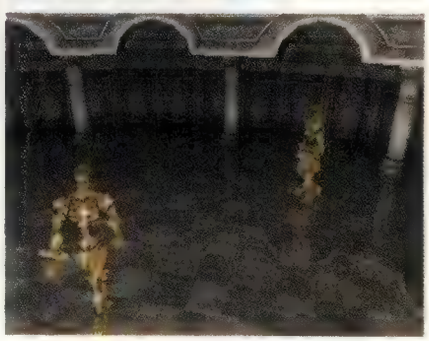
NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

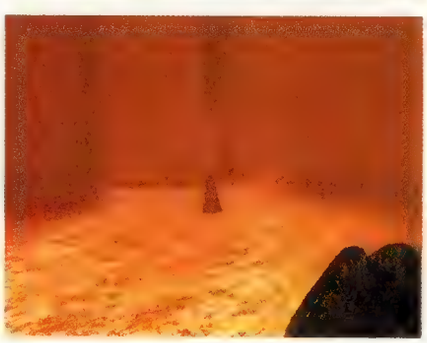
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **FROM SOFTWARE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO 2001**

King's Field IV

Dopo i mediocri *exploit* con **Eternal Ring** ed **Evergrace**, From Software ripesca il proprio cavallo di battaglia e lo ripropone avvolto nelle nuove vesti a 128 bit marcate Sony.





Sebbene poco conosciuto ai più, la saga di **King's Field** rappresenta una mosca bianca nell'affollato genere di RPG nipponici. In un mercato dove le strutture, le cosmesi e le meccaniche narrative si registrano pressoché identiche in ogni esponente del genere, i giochi di ruolo targati From Software se ne distinguono confessando una chiara ispirazione occidentale. Giochi come **Dungeon Master** e **Eye of the Beholder** riaffiorano dal mar nero dei ricordi mentre si fende la magica atmosfera che racchiude i mondi oscuri e silenti di **King's Field**. Detto con meno romanticismo, la serie **King's Field** non era affatto male e dopo tre edizioni pubblicate per PlayStation, la saga si appresta ad esordire su PlayStation2, all'incirca il prossimo mese di marzo.

Le aspettative dei seppur pochi fan sono intuibili viste le migliorie di cui la nuova piattaforma Sony è teoricamente garante. Di converso, la qualità tecnica delle prime produzioni della softco giapponese per PS2 (**Eternal Ring** ed **Evergrace**) impedisce di essere troppo ottimisti (va comunque detto che non è mai stata la cosmesi il punto di forza della serie **King's Field**. Piuttosto lo sono stati l'intrigo e l'angoscia sollevati durate l'esplorazione dei sui labirinti oltretombali).

King's Field IV ripropone più o meno fedelmente l'inquadratura e l'impostazione generale ereditata dai prequel. Attraverso gli occhi del proprio alter ego, il giocatore vive l'avventura di trovarsi su un'isola vulcanica durante un'eruzione. Il suo villaggio è insediato da una gigantesca colata lavica e dovrà trovare un modo per tirarsene fuori, anche se ciò comporterà l'attraversamento di un passaggio segreto sotterraneo che lo condurrà nelle viscere dell'atollo, ricche di gustose insidie di origine infernale.

Al pari dei suoi predecessori **King's Field IV** miscela narrazione e puzzle solving con combattimenti corpo a corpo (o dalla distanza, se si usano magie o armi da lancio come archi e balestre) e sequenze sul confine con l'arcade. Il giocatore potrà alternare due modalità di assetto del proprio personaggio. Nella modalità Combat sguainerà spada e scudo per far fronte al nemico di turno. In quella Quest risparmierà energie da destinare alla corsa. Inutile sottolineare che le due modalità sono mutuamente esclusive in termini di azioni performabili. Nella modalità Combat, ad esempio, l'eroe non può correre. Non solo. Il peso dell'equipaggiamento inciderà sull'agilità e sulla velocità di marcia, invitando il giocatore a scegliere oculatamente l'abbigliamento e l'armamentario da indossare/impugnare.

Buona parte del gioco si svolge in ambienti chiusi, spesso claustrofobici, di regola labirintici, punteggiati talvolta da passeggi segreti riconducenti a locazioni altrettanto segrete, custodi di preziosi bonus. L'estensione dell'area di gioco totale è pari a quella vista in **King's Field 2** (decisamente vasta). Nessuna funzione di automappatura prevista. Solo qualche pergamena raccattabile di tanto in tanto. Nessuna funzione di salvataggio indiscriminato. E' necessario consegnare un determinato oggetto ad un determinato individuo per riversare la propria posizione su memory card. Nonostante le avverse impostazioni dei sistemi di mappatura e salvataggio, **King's Field IV** offrirà un livello di difficoltà ridimensionato verso il basso per far fronte ai dissapori di molti utenti delle passate edizioni, consentendogli di dedicare alla trama l'attenzione che merita.

Considerate le recenti produzioni targate From Software per PlayStation2, difficilmente **King's Field IV** sarà foriero di innovazioni radicali. Con ogni probabilità non trascenderà gli schemi dei predecessori più di quanto evidenziato in questa anteprima. Malgrado ciò, l'idea di (ri)giocare **King's Field** in un ambiente digitale a 128 bit alletta non poco…

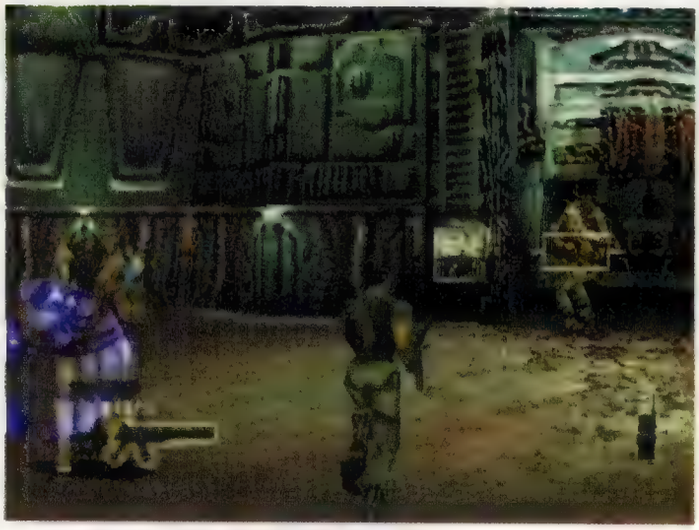
Data la natura vulcanica dell'atollo teatro dell'avventura, non mancheranno ambientazioni decisamente "roventi".

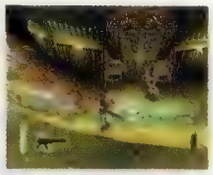
PlayStation
DISPONIBILE
SPIDERMAN
PlayStation
FIFA 2001
PlayStation
Parasite Eve II
PlayStation
GAME STORE
WWW.GASMANIA.COM
Dreamcast
FIFA 2001
PC CD-ROM
GAME STORE
SUPERBIKE 2001
AGE OF EMPIRES II CONQUERORS EXPANSION
NOVITA'
PRENOTA SUBITO LA TUA PLAYSTATION 2
*DISPONIBILE IL 24/11/2000 IN QUANTITA' LIMITATA
a bug's life
GIORNI CONTATI
MATRIX
44.900 LIRE
DVD VIDEO
PERMUTIAMO I TUOI VECCHI FILM SU DVD !!!
GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824
GAME STORE Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
GAME STORE Via Turri 21, Tel. 055/2571716 Scandicci (FI)
Nel punto vendita di via F. Baracca
ORARIO CONTINUATO
SE SEI UN RIVENDITORE CONTATTA IL NOSTRO RESPONSABILE PER RICEVERE IL LISTINO PREZZI
GAME STORE
055 300299

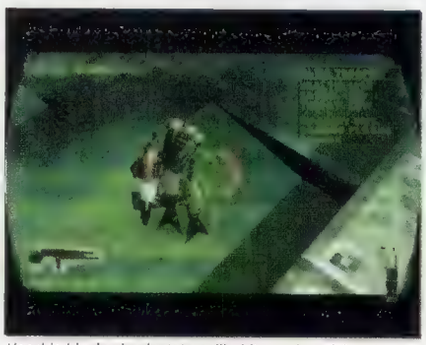
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO CAMBRIDGE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO 2001**

C-12

L'invasione della Terra ad opera di misteriose razze aliene non è certo tema nuovo in ambito videoludico. Dopo aver dato prova di indiscutibile talento con i due **Medievil**, Studio Cambridge prova a dire la sua in merito.







L'occhio bionico impiantato nell'orbita oculare del protagonista fornisce preziose informazioni sui bersagli

Ore 13:05 (GMT) - 24 dicembre 2014.
Il sito di osservazione S.E.T.I. avvista oggetti non identificati in rotta di collisione con la Terra. La traiettoria degli oggetti è troppo irregolare per essere un gruppo di asteroidi. Sembra che procedano in formazione...

Ore 18:55 (GMT) - 24 dicembre 2014.
L'Europa continentale subisce attacchi aerei provenienti da forze sconosciute. Le forze di difesa Carbon 12 (C-12) scendono in campo per scongiurare l'atterraggio degli UFO.

Ore 04:23 (GMT) - 26 dicembre 2014.
Le forze terrestri vengono sistematicamente obliterate dalla superiore potenza bellica aliena.

Ore 03:49 (GMT) - 01 gennaio 2015.
Le forze aliene danno il via all'invasione terrestre su larga scala. Le forze terrestri si ritirano claudicanti.

Ore 19:05 (GMT) - 02 gennaio 2015.
Dispaccio del Comando: Raggrupparsi e Sopravvivere. L'invasione aliena è quasi completa e gli assalti diminuiscono progressivamente. Piccoli gruppi di resistenza sopravvivono ancora in luoghi operativi ormai isolati.
E' necessario stabilire un network di comunicazione attraverso le stazioni satellitari X-Pulse40 e X-Pulse71. D'ora in poi tutti i dispersi vanno considerati prigionieri delle forze extraterrestri. Non verranno approvate ulteriori operazioni di recupero finché il network non sarà operativo e stabile. Avviare operazioni di ricognizione per carpire informazioni sulla tecnologia aliena.

Ore 10:20 (GMT) – 08 gennaio 2015.
La ricognizione sulla tecnologia aliena rivela l'impiego di umani cyborg. Nessuna condizione umana restante. I cyborg sono equipaggiati con armi d'assalto avanzate e non hanno mostrato pietà alcuna verso le vulnerabili postazioni della resistenza.

A quanto pare, il 2015 non sembra l'anno più felice della Terra secondo **C-12**, il nuovo action game di Studio Cambridge per PlayStation. Gli sviluppatori inglesi autori del celebre **Medievil** cambiano radicalmente genere ed ambientazione abbandonando le atmosfere godico-medievali teatro delle avventure di Sir. Daniel Fortesque e ripiegando sul collaudato tema dell'invasione aliena.

<Rapporto della ricercatrice A. Carter sulla tecnologia aliena. GMT 21:12 - 19 gennaio 2015. All'attenzione del Colonnello Grisham.>
Il seguente rapporto è stato stilato sull'analisi dei resti di un cyborg rinvenuti durante la missione di recupero nella base Nantes21. Seguono brevi note sulle abilità visive, la potenza di fuoco e la vulnerabilità del soggetto.
Nota: la tecnologia silicon-based impiegata dagli alieni è del tutto sconosciuta alla nostra scienza. Le possibilità di impiegare questa tecnologia a nostro vantaggio è da ritenersi improponibile.

Impianto occhio destro:
• Il normale raggio visivo umano risulta enormemente amplificato dall'impianto.
• L'impianto sembra migliorare le capacità cognitive ed esplorative del soggetto. (Sospetto che questa funzionalità abiliti una qualche forma di comunicazione aliena.)
Nota: Sebbene siano evidenti i benefici derivanti dall'impiego di questa tecnologia (semmai sia possibile), non possediamo le conoscenze e le abilità necessarie a riprodurla.

Armamentario braccio sinistro:
L'avambraccio sinistro del soggetto è stato totalmente rimpiazzato da un'arma basata sul silicio con un punto di assimilazione energetica alla base.
• I meccanismi principali del braccio meccanico amplificano la forza di un normale braccio umano.
• L'unità "mano" dimostra sorprendenti abilità bio-tecnologiche trasformando una non meglio specificata forza energetica in scariche elettriche che eccedono i 100.000 volts.
Nota: Ancora, attualmente non siamo in grado di fabbricare questo apparecchio. Inoltre, l'impiego di questa tecnologia sulle nostre truppe risulterebbe nella migliore delle prospettive assai pericolosa.

Zone vulnerabili:
• Il cyborg ha il suo tallone d'Achille localizzato alla base del torso.
• L'impianto oculare è chiaramente suscettibile di danneggiamento dato che è racchiuso nel fragile tessuto umano.
Nota: Il braccio destro è protetto da una sottilissima membrana capace di assorbire l'impatto dei proiettili. L'isolatore negativo presente nel tessuto reagisce contro e nega ogni stimolo elettrico avverso. A quanto pare, quest'arma non risulta danneggiata.

*Le apocalittiche ambientazioni di **C-12** annoverano locazioni a cielo aperto e al coperto. Notevole la qualità delle texture.*

Impianti bio-meccanici al silicio, visori amplificatori impiantati nell'orbita oculare, sottilissimi rivestimenti dermici protettivi. Gli alieni ci sanno fare quando si tratta di allestire truppe d'assalto cyborg riciclando i corpi degli esseri umani imprigionati. Si prefigurano tempi molto duri per gli avventurieri armati di controller e riflessi scattanti in procinto di intraprendere la campagna di recupero della razza umana dall'oscura condanna all'estinzione…

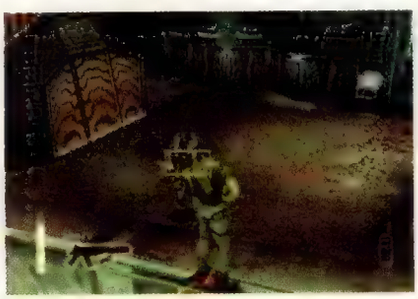
Ore 14:51 (GMT) – 27 gennaio 2015.
SITUAZIONE CRITICA
Le forze aliene hanno preso possesso degli impianti di conversione atmosferica in aree con elevata attività meteorologica. Il Colonnello Grisham e il Maggiore Carter sono incaricati di guidare il contrattacco all'impianto europeo. Stabilire il quartier generale all'avanposto Starsborg28. Tutte le altre forze di resistenza hanno l'ordine di ritirarsi.
Ore 23:21 (GMT) – 03 febbraio 2015.
Dispaccio del Comando: L'avanposto di Starsborg28 è stato attaccato e due unità sono state sconfitte. I corpi del Comandante Grisham e del Maggiore Carter non sono stati ritrovati. Si presume il rapimento alieno per conversione in cyborg. Codice rosso. Tutti i capigruppo della resistenza contattino il Comando immediatamente.

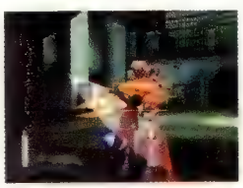
La situazione è critica in **C-12**. La progressione delle armate aliene è inarrestabile ed apparentemente irreversibile. Le forze terrestri vengono obliterate una dopo l'altra e si registrano i primi casi di rapimenti eccellenti finalizzati alla rimodellazione di corpi umani in armi aliene senzienti.

<Trascrizione dell'ultima comunicazione del Comandante Grisham con il Quartier Generale risalente al 3 febbraio 2015, ore 16:47>
Comandante Grisham: "Quartier generale…qui il comandante Grisham…passo"
HQ: "Comandante…la linea è disturbata…quel'è la vostra situazione?…passo"
Comandnate Grisham: "La base è sotto attacco. Il posto di guardia è stato annientato ed è finito contro la stazione ferroviaria ed altre costruzioni del circondario. Carter sta guidando il personale non militare al punto d'incontro N 37°32', E 17°21'. Inviare rinforzi immediatamente…ripeto, immediatamente…passo"
HQ: "La base è persa Comandante?…passo"
Comandate Grisham: "Cercheremo di resistere il più a lungo possibile…ci ritroveremo allo stesso punto di rendezvous se le ultime difese cederanno…passo"
HQ: "…dammelo!…Comandate…sono Vaughan…andate via da lì, immediatamente…passo"
Comandante Grisham: "Tenente…non mi avranno così facilmente…ci vediamo nel…" (statica)
HQ: " Comandante…abbiamo perso il segnale!…passo"
Comandante Grisham: "…" (statica)
HQ: "Comandante…passo"

In **C-12** il giocatore assume il controllo del tenente Vaughan. Dopo aver salvato il Colonnello Grisham *in extremis*, la giovane ricercatrice A. Carter piange la scomparsa del marito ed arriva alla drammatica scelta di impiegare la tecnologia aliena descritta nel rapporto di cui sopra su un volenteroso membro della resistenza. Qualche miglior candidato dell'impavido Vaughan? Quale miglior alter ego da mettere nelle mani del videogiocatore? Forte del suo nuovo impianto oculare, del suo braccio biomeccanico e della sua esaltata potenza offensiva, l'utente è chiamato ad affrontare le orde di invasori alieni facendo leva sulle nuove abilità acquisite. Vaughan dovrà attraversare una serie di livelli raggruppati in quattro ambientazioni stilisticamente diversificate ricche di bavose razze aliene e sporadici enigmi la cui risoluzione darà accesso alle fasi successive di gioco. La telecamera posta alle spalle del protagonista segue l'azione come è d'uopo nel genere delle avventure 3D lasciando al giocatore la facoltà di passare ad una visuale in prima persona mostrata attraverso l'occhio bionico. Quest'ultimo è in grado di rivelare preziose informazioni sull'obbiettivo sotto osservazione, quali livello energetico, distanza, equipaggiamento bellico e grado di aggressività. Una caratteristica decisamente interessante in vista delle sue implicazioni in fase di pianificazione delle strategie offensive.

Sebbene l'attenzione di critica e pubblico sia ormai rivolta alla nuova piattaforma Sony e al suo software, **C-12** appare sufficientemente intrigante da stimolare un esame di coscienza e chiedersi se il vetusto 32 bit Sony ha davvero smesso di sorprendere.

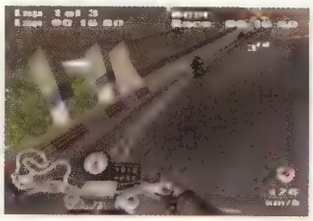




ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ATTENTION TO DETAIL** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **INVERNO 2000**

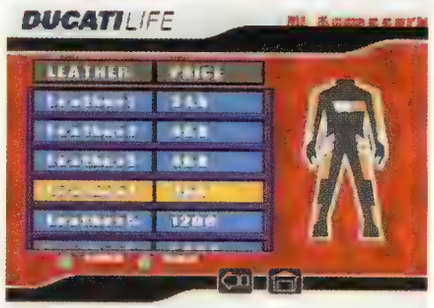
Ducati World

Cinquant'anni di storia da ripercorrere su due ruote: un invito troppo interessante per essere rifiutato, a patto che Acclaim e Attention To Detail si liberino di qualche problema di troppo...



Le texture non sono ricchissime di dettagli, ma svolgono il loro compito in modo dignitoso.

Di miti intramontabili, nel mondo del motociclismo, ce ne sono parecchi, ma il nome Ducati è indubbiamente uno di quelli che scatenano le emozioni più forti nei cuori dei veri appassionati delle due ruote. Appare decisamente sensata, quindi, la scelta operata da Acclaim, che trovandosi nella condizione di dover acquistare una licenza vincente per una simulazione motociclistica ha optato per il marchio Ducati senza alcuna esitazione. Il frutto dell'accordo, ovviamente, è il qui presente **Ducati World**, realizzato nel totale rispetto dello spirito e della tradizione Ducati, e idealmente indirizzato a tutte le fasce di mercato. Che il titolo scritto da Attention To Detail (team noto per i due **Rollcage**) sia stato preparato con il chiaro intento di catturare l'attenzione del maggior numero possibile di utenti, d'altra parte, lo si intuisce già alla fine del caricamento iniziale, quando al giocatore è offerta la possibilità di scegliere tra le opzioni Quick Race e Ducati Life. In entrambi i casi l'enfasi è posta sulla storia della casa costruttrice italiana, e questo si traduce in una vasta disponibilità di motociclette riprodotte con estrema cura: tanto per fare qualche esempio, si va dalla Cucciolo degli anni 50 all'attuale 996 passando per la storica 175 F3, la 900 SS, la TT1 F1, la discussa Paso, la celebre 851, l'ultra-specialistica Supermono, la 748, la popolarissima Monster (disponibile nelle cilindrate 600, 750 e 900, anche in versione City e Dark), la Supersport 900 ed altre ancora. Laddove la modalità Quick Race pone il giocatore di fronte ad una semplice serie di gare da affrontare in sequenza (si corre per "guadagnare" nuove piste e nuove moto), la sezione Ducati Life si propone come una sorta di **Gran Turismo** su due ruote: ci sono infatti le patenti (quattro, da conseguire dimostrando la propria bravura nei classici esami di guida sportiva), i rivenditori di moto nuove o di seconda mano, i cataloghi dedicati agli accessori (caschi e tute con colori, fantasie e prezzi per tutti i gusti e per tutte le tasche) e le indispensabili officine per l'elaborazione dei mezzi. Questi ultimi possono essere resi più efficienti tramite la sostituzione di pistoni, frizioni, impianti di scarico, freni, carenature, cerchi, pneumatici ed altre parti meccaniche, dalla cui qualità dipendono le prestazioni della propria Ducati e, di riflesso, i risultati ottenibili nelle competizioni (ciascuna delle quali presenta determinati requisiti relativi alle patenti richieste e alle motociclette ammesse in pista). Tuttavia, anche se la struttura di **Ducati World** appare già solida e convincente, lo stesso non si può dire del resto del gioco, che ad ogni modo è ancora lontano dalla sua forma definitiva. I difetti di gioventù del titolo Acclaim sono piuttosto numerosi e includono la gestione delle collisioni perfezionabile (si può cadere rovinosamente per un impatto irrisorio e rimanere in piedi dopo aver cozzato contro un muro a 180 chilometri orari), l'intelligenza artificiale non molto sofisticata (spesso i piloti controllati dalla CPU sembrano ignorare del tutto la presenza del giocatore), l'aggiornamento degli oggetti a bordo pista non sempre impeccabile, le improvvise sparizioni di grosse porzioni delle accoppiate pilota/moto (che vantano peraltro una buona modellazione), la scarsa fluidità di alcune animazioni e la banalità degli effetti sonori, con una menzione particolare per il rombo dei motori che non somiglia granché al caratteristico brontolio dei bicilindrici Ducati. Le cose vanno meglio sul fronte delle ambientazioni e dei percorsi, sufficientemente articolati, e su quello del sistema di controllo, la cui immediatezza è posta al servizio di un modello di guida di stampo arcade senza grosse pretese simulative (il che non ha impedito ad Attention To Detail di inserire due comandi separati per la leva del freno anteriore e il pedale del freno posteriore). Ottima, infine, la sensazione di velocità trasmessa al giocatore indipendentemente dalla visuale selezionata: un dettaglio che, unito alla grande esperienza degli sviluppatori nel settore dei giochi di guida, lascia sperare in una fase finale del processo di sviluppo rivolta alla risoluzione dei problemi elencati, la cui eliminazione potrebbe trasformare **Ducati World** in un titolo da tenere in grande considerazione.



Tutte le moto sono corredate di schede descrittive assai complete, con tanto di dati tecnici e fotografie.

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

www.videogiochiesse.com

Tutti i Marchi sono Registrati ai Rispettivi Proprietari.

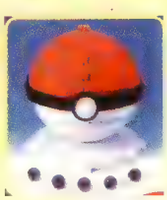
Pokémon

Le Scimmiette Smarrite.

La fabbrica dei Pokemon.

Cofanetti porta biglie.

Pikachu, Charmander Squitle.



Ball Porta Biglie.

GAME BOY Vari Colori.

AMICOMIO.

Lavagna magica Pokemon.

GAME BOY .

Minitifosi tutte le Squadre.

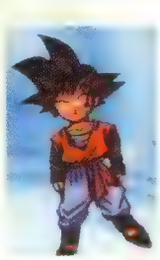
Ciro Napoli.

Tifosotto.

Tifosotto Portatelefono.

DIGIMON

DRAGON BALL Z



Tel. 08/17.76.88.00 - Fax. 08/17.76.87.41

SPECIALE PS2

MENTRE LEGGETE QUESTE RIGHE SARANNO TRASCORSE ALMENO DUE SETTIMANE DAL LANCIO DI PLAYSTATION2 IN ITALIA. ALCUNI DI VOI SE NE SARANNO PORTATI A CASA UN ESEMPLARE. ALTRI, PROBABILMENTE MOLTI ALTRI, SARANNO RIMASTI A MANI VUOTE. CHE DIRE? LA NUOVA CONSOLE SONY, NONOSTANTE LE CRITICHE E LE POLEMICHE CHE NE HANNO ACCOMPAGNATO L'ESISTENZA DAL 4 MARZO AD OGGI, È DESTINATA A INTRODURSI PREPOTENTEMENTE NEI SALOTTI NOSTRANI. MA, COME DICEVA LA MAMMA, NON SI APRE AGLI SCONOSCIUTI. PRIMA DI LASCIARE CHE IL CAVALLO DI TROIA TARGATO SONY ENTRI IN CASA VOSTRA, SARÀ QUINDI UTILE RIBADIRE COSA CONTIENE, COSA PROMETTE E SOPRATTUTTO PERCHÉ È COSÌ DANNATAMENTE DESIDERATO.

Passiamo subito al noccio della questione, o meglio al cuore del sistema. Realizzata da Sony e Toshiba, la CPU di PS2 è composta da un processore RISC a 128bit con una frequenza di clock pari a circa 300MHz (più precisamente 294.912MHz), al cui interno sono allocati tre coprocessori matematici indipendenti, uno per i calcoli in virgola mobile (il VPU), quindi il VU0 e il VU1 (dove "VU" sta per "Vector Unit"), i più importanti in quanto destinati a sorbirsi il carico di routine complesse "accessorie" al codice principale (quali, ad esempio, l'intelligenza artificiale, la generazione procedurale dei paesaggi, la simulazione di eventi meteorologici sofisticati, e quant'altro gli sviluppatori decideranno di farci) ed una unità di decodifica MPEG2 per la lettura dei film su DVD. L'intero sistema multiprocessore è meglio noto col nome di "Emotion Engine". L'EE comunica con i 32MB di memoria on board (Direct RDRAM 2ch@800MHz) attraverso un bus dati velocissimo. Ogni secondo la CPU può ricevere 3.2GB di informazioni dalla memoria principale. Risultato: 6.2 miliardi di operazioni in virgola mobile al secondo (6.2GFLOPS) che si traducono in 66 milioni di poligoni al secondo. Non si tratta ovviamente dei poligoni che arriveranno agli occhi dell'utente, ma è una bella cifretta in termini di capacità di trasformazione prospettica.

Il processore grafico di PlayStation2 ha una frequenza di clock di circa 150Mhz (più precisamente 147.456MHz), una memoria interna di 4MB (DRAM@150Mhz) ed un bus dati fra quest'ultima e l'unità grafica vera e propria abbastanza ampio da trasferire 48 miliardi di byte al secondo (48GB/sec). Il tutto è stato battezzato da Sony "Graphics Synthsizer". Il GS presenta le seguenti funzioni di rendering: texture mapping, bump mapping, fogging, alpha blending, bi- e tri-linear filtering, mipmapping, multipass rendering ed il discusso anti-aliasing.
Risultato: 75 milioni di poligoni renderizzabili a video in un secondo, a patto che si tratti di piccoli poligoni alleggeriti dal carico computazionale espresso dal codice del gioco vero e proprio (routine di collisione, intelligenza artificiale, e quant'altro). Con z-buffering, alpha blending e texture mapping attivati, il valore cala sensibilmente assestandosi intorno ai 25 milioni di poligoni da 48 pixel quadrati al secondo. La risoluzione massima raggiungibile dall'immagine generata via GS è di 1280x1024 pixel (un comune televisore si mangia tutti i pixel superiori ai 648x480, pertanto il valore assume rilevanza solo in relazione a sistemi di output video particolari, quali monitor e televisori ad alta definizione).

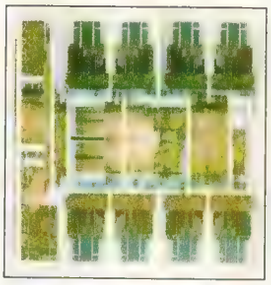
Il chip sonoro è affiancato da 2MB di memoria dedicata e permette di generare audio a 48 canali dalla frequenza di campionamento variabile fra 44.1 e 48KHz. Più in generale, PlayStation2 supporta i formati audio AC-3 (Dolby Digital a 5.1 canali, quello dei film su DVD per intenderci) e DTS (l'ultimo ritrovato tecnologico nel settore audio per l'home theatre).

Un'altra importante caratteristica di PlayStation2 è la retrocompatibilità con tutto – o quasi – il software e le periferiche disponibili per l'attuale PlayStation (PSone). Merito della CPU a 32bit inclusa nel chipset (praticamente la stessa montata sull'attuale sistema Sony), a cui è deputato il compito supplementare di gestire tutti gli ingressi di input ed output della macchina, vale a dire le interfacce IEEE1394 (iLink), USB, porte controller e quant'altro permetta alla console Sony di interagire con noi, e noi con lei. La funzione di retrocompatibilità non si esaurisce con la possibilità di leggere il software per PlayStation su PS2, ma si estende al punto da migliorarne la cosmesi. Il sistema operativo del 128bit Sony permette infatti di abilitare il mipmapping sulle texture (per un effetto meno "pixellosso") e di ridurre i tempi di caricamento di circa il 15%. Sony non garantisce il corretto funzionamento dei giochi PlayStation qualora si attivino le suddette funzioni.

Dopo aver rivoluzionato il modello economico con PlayStation, scartando le cartucce a favore dei CD-ROM, Sony compie con PlayStation2 un altro passo avanti supportando i DVD-ROM. Capiente circa 4.7 GB (un CD-ROM riesce a contenere 650MB circa), il Digital Versatile Disk è letto dal sistema ad una velocità di 4x che corrisponde ai 24x di un comune lettore CD-ROM. Il suo impiego è attualmente limitato (**Fantavision** PAL e **DOA2 Hardcore** sono alcuni dei pochi giochi a supportarlo, più che altro per accogliere tonnellate di parlato campionato), ma il futuro riserva applicazioni che vanno al di là del semplice stoccaggio dei dati (si pensi a **The Bouncer** e al suo supporto del Dolby Digital 5.1). Inutile sottolineare che PS2 legge tanto i DVD-ROM quanto i CD-ROM, nonché i CD-Audio.

LE FUNZIONALITA' EXTRA

PlayStation2 non è una "semplice" console, nossignore, è un "Computer Entertainment System". Con questo appellativo Sony intende porre in risalto la natura ibrida del sistema, a metà strada fra una console ed un PC. La compatibilità con i DVD-Video, infatti, è solo la punta dell'iceberg di una piramide di applicazioni extra-ludiche che vanno dall'acquisizione e manipolazione delle immagini digitali, alla stampa delle stesse, dall'impiego di mouse e tastiere alla connessione ad internet. Tutto merito della molteplicità di ingressi montati sulla console. Le due porte USB, quella iLink e quella PCMCIA (quest'ultima



Le due anime di PlayStation2: l'Emotion Engine e il Graphics Synthsizer visti al microscopio (si fa per dire).

L'elegante design di PlayStation2 è il frutto del talentuso artista Teiju Goto (ritratto nella foto a lato), autore anche dello chassis delle attuali PlayStation e PSone, e membro eccellente del Sony Design Center, il reparto interno alla società nipponica dedicato notte e giorno alla scoperta di nuove soluzioni estetiche per tutti i prodotti Sony.

RELEASE SCHEDULE

Ne erano previsti una trentina, ma solo 16 hanno trovato la via dei negozi in tempo per il lancio. Problemi dell'ultimo secondo, sottili strategie di marketing, distributori che si accordano e poi divorziano negando anche gli alimenti, e chissà cos'altro, hanno determinano una ridistribuzione più omogenea del software PAL per PlayStation2 nell'arco del periodo prenatalizio. Ecco la release schedale definitiva dei titoli confermati che vedranno la luce del giorno da qui ai primi mesi del 2001.

USCITI

AquaAqua-Wetrix 2 (SCi)
Dynasty Warriors 2 (Midas)
Fantavision (SCEE)
FIFA 2001 (EA)
Gradius III & IV (Konami)
ISS (Konami)
Midnight Club (Take 2)
NHL 2001 (EA)
Ready 2 Rumble: Round 2 (Midway)
Ridge Racer V (SCEE)
Silent Scope (Konami)
Smuggler's Run (Take 2)
SSX (EA)
Tekken Tag Tournament (SCEE)
Time Splitters (Eidos)
Wild Wild Racing (Rage Games)

POSTICIPATI

DOA2: Hardcore (SCEE) 15 dicembre
Eternal Ring (Ubi Soft) TBA
Evergrace (Ubi Soft) TBA
F1 Championship Season (EA) 15 dicembre
F1 World Racing Championship (Ubi) 21 dicembre
International Track & Field (Konami) 1 dicembre
Kessen (EA) 22 dicembre
Madden NFL 2001 (EA) 15 dicembre
Rayman Revolution (Ubi Soft) 8 dicembre
RC Revenge Pro (Acclaim) 12 dicembre
Summoner (THQ) Febbraio 2001
Super Bust A Move (Acclaim) 12 dicembre
Swing Away Golf (EA) 8 dicembre
Theme Park World (EA) 15 dicembre
Top Gear Daredevil (Kemco) 10 dicembre
X-Squad (EA) 7 dicembre

presente solo sulla versione nipponica, laddove quella occidentale è equipaggiata con un "drive bay" sulle cui funzioni indagheremo in un secondo momento) ampliano considerevolmente il ventaglio di periferiche potenzialmente supportate dalla console, er...dal "sistema di intrattenimento computerizzato".

L'interfaccia USB (Universal Serial Bus) vanta un transfer rate massimo di 12Mbps, e permette di agganciare alla console i comuni mouse e le comuni tastiere USB già in commercio per PC. Ma non solo. Fra le periferiche USB annunciate, meritano inoltre menzione: il modem analogico OnlineStation di Sun-Denshi, la stampante "Popegg" e le fotocamere digitali "Cybershot" di Sony, le stampanti Canon della famiglia "Colorio" (le nostre Stylus Color), il visore LCD di Olympus, e il sistema di motion tracking "InterTrax2" di InterSense . Il loro funzionamento però, è subordinato alla presenza del software necessario a gestirle (non sperate di poter stampare qualche immagine osé di Kasume - **DOA2** - semplicemente collegando la vostra stampante alla console). Un paio di esempi: **Armored Core 2** (compatibile con mouse USB per scorrere fra i menu delle opzioni e disegnare gli stemmi dei mech), **Unreal Tournament** (che supporta la combo mouse/tastiera USB, indispensabile negli FPS).

L'etichetta "iLink", non è altro che il nome attribuito da Sony all'interfaccia IEEE1394 montata su PS2, e conosciuta all'utenza Apple come "Firewire". Attraverso un normale cavetto iLink, disponibile in due versioni, a 4 o 6 pin, è possibile collegare due o più console per sfruttare le opzioni multiplayer nei giochi che lo supportano (**Armored Core 2** e **GT3** ad esempio). E' sufficiente acquistare il cavo presso qualsiasi rivenditore di materiale informatico (i prezzi variano dalle 30 alle 50mila lire), inserire le due estremità negli ingressi delle rispettive console ed il gioco (in doppio) è fatto. Occhio però: lo slot di PlayStation2 accoglie solo i cavetti a 4 pin. Per collegare più di due console (possibilità prevista per il momento solo dal racing game di Yamauchi) è indispensabile dotarsi di un secondo apperecchietto, l'hub, una sorta di centralina dotata di più porte iLink/Firewire, anch'essa in commercio.

Discorso a parte merita l'ultima interfaccia "extra" montata sulla console Sony, la PCMCIA. Quest'ultima compare infatti solo sul sistema giapponese, mentre il modello occidentale presenta un ingresso più ampio, che Sony definisce "Drive Bay", posto sul retro della console. Entrambi hanno la medesima funzione, vale a dire interfacciare l'unità hard disk/broadband adapter (annunciata su **SC**72) alla console, ma laddove la soluzione nipponica prevede il piazzamento della periferica esternamente, quella occidentale la ingloba al suo interno.

IL SOFTWARE

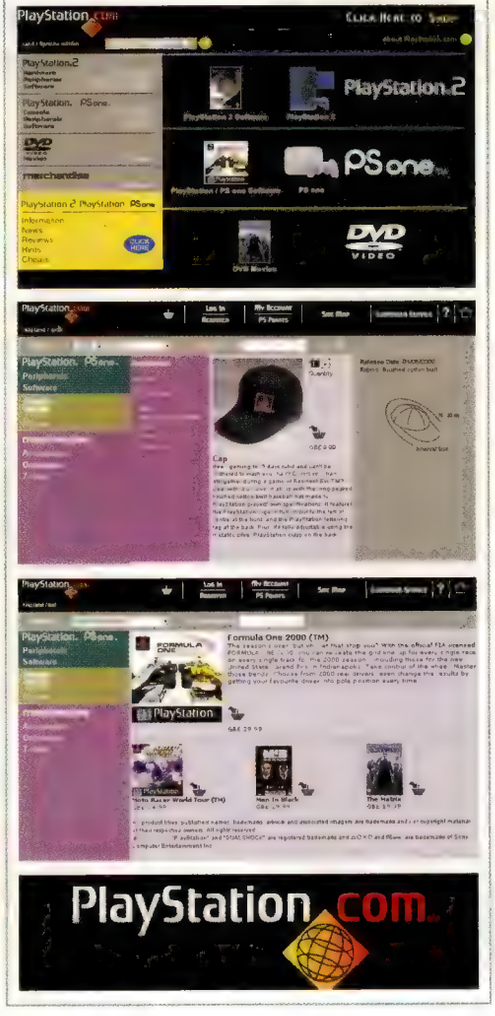
Al di là di tutto, delle caratteristiche tecniche, dei poligoni, delle funzioni extra e della compatibilità con i DVD-Video, è il software il veicolo di diffusione di PlayStation2 che ci tocca più da vicino. E, a giudicare dalla montagna di titoli disponibili già dal PS2-Day (vedi box) non c'è che da stare allegri. Dopo le aspre critiche mosse dagli early adopter della versione nipponica alla "tutt'altro che rivoluzionaria" esperienza ludica offerta, la softeca di PS2 comincia a crescere anche in termini qualitativi (era ora). Nelle pagine a seguire troverete descritti il più minuziosamente possibile oltre 20 fra giochi già disponibili ed in arrivo per il monolite nero. Buona lettura. E ricordate: il bello deve ancora venire.

La molteplicità di ingressi montati sul sistema Sony apre le porte all'impiego di un'infinita gamma di accessori quali tastiere, mouse, videocamere digitali, stampanti, visori LCD, rilevatori di movimento e così via. Nella foto, i due ingressi USB (sulla sinistra) e l'iLink.

ON THE NET

APRE IL SITO DI E-COMMERCE DI SONY EUROPE

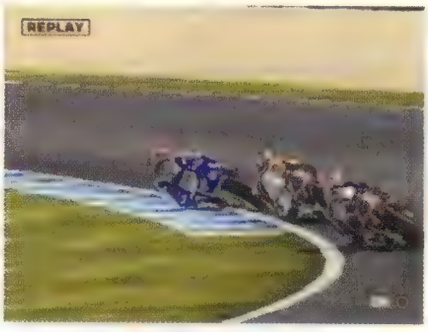
La sezione italiana non sarà online prima del 2001, ma il nuovo sito di e-commerce allestito da Sony Europe è già up and running sul 70% del Vecchio Continente. Registrandosi al sito sarà possibile accedere a tutto il catalogo software, hardware, DVD-Video e merchandise orbitante attorno alla famiglia PlayStation, acquistare prodotti ed accedere alle sezioni di news, recensioni e trucchi. L'URL della versione italiana è www.it.playstation.com. Quello del portale di accesso vero e proprio è il solito www.playstation.com.

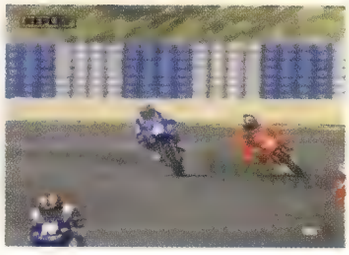


ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

MotoGP

Finalmente una simulazione di motociclismo come si deve per console. Punto.





Sebbene un'attenta analisi delle moto riveli qualche spigolatura di troppo, i modelli poligonali appaiono sufficientemente particolareggiati da risultare solidi e credibili.

di marcellocangialosi

Se da un lato giochi come **Colin Mac Rae Rally** e **Gran Turismo** testimoniano l'avanzato stadio evolutivo del genere automobilistico, dall'altro prodotti discutibili quali **Moto Racer World Tour** e **Sports Superbike** provano che l'evoluzione non coinvolge in maniera omogenea tutto il settore delle simulazioni di guida. Un genere che negli anni passati ha dato prova di valenza ludica con esemplari del calibro di **Hang-On** e **Manx TT**, sembra oggi ignorato dall'industria, o meglio, messo in disparte a fronte di una maggiore dedizione verso la categoria a quattro ruote (siano esse di una monoposto, di una macchina da rally o da gran turismo). E' con questa consapevolezza che **Super Console** ha seguito lo sviluppo di **MotoGP**: sotto la fredda luce della diffidenza. *"Sarà il solito gioco accelera e cammina"*, si ipotizzava. Del resto, sapere che il progetto derivava dal mediocre coin-op **GP500** non alimentava di certo l'entusiasmo. Ebbene, per farla breve, **MotoGP** contraddice tutto questo. **Moto GP** è la riprova che Namco, quando vuole, è in grado di sorprendere, tant'è che vi scrive non teme smentite quando afferma che il nuovo titolo namchiano per PlayStation2 merita un posto altolocato nella lista delle migliori simulazioni motociclistiche pubblicate negli ultimi dieci anni su console.
Direi addirittura la pole position.

Parte dal sistema di controllo il richiamo ludico che incolla il videogiocatore allo schermo. Semplice ed appagante, stringe in pochi istanti un'irreversibile legame simbiotico fra utente e simulazione. Perfetta risposta ai comandi, coerente comportamento del mezzo. Ma non solo. I 5 tracciati di gioco - Suzuka, Motegi, Donington, Jerez e Paul Richard – nella loro fedeltà morfologia rispetto alle controparti reali, ne ripropongono con assoluta precisione i dislivelli, le discese e le salite, la cui incidenza sul comportamento e sulla distribuzione del carico della moto è più che apprezzabile.
MotoGP include la possibilità di affrontare le competizioni con il fattore "simulazione" off oppure on. Nel primo caso l'esperienza ludica conserva le caratteristiche tipiche dei racing game Namco: comportamenti fisici limitatamente verosimili rendono possibile affrontare le curve in piega sicura, premere sull'acceleratore senza curarsi del sovrasterzo e senza temere disarcionamenti improvvisi. Nel secondo caso tutto cambia: il retrotreno subisce le ripercussioni dello stile di guida, slittando più o meno vistosamente se non si è in grado di addomesticare la potenza dei 500cc. Dare bruscamente gas durante una piega innesca una graduale perdita di controllo della ruota posteriore, con conseguente ribaltamento della moto e scivolone sull'asfalto. La relativa instabilità intrinseca delle due ruote, unita all'esigenza di seguire morbide e precise traiettorie (senza le facili soluzioni in derapata dell'ultimo momento offerte da **Ridge Racer** *et similia*), rende indispensabile non solo adottare uno stile di guida pulito e rispettoso degli spazi di frenata, ma anche accelerare con gradualità, diciamo pure col giusto "tatto". Attivando il rilevamento di pressione sui tasti del DualShock2 si ottiene proprio questo. Fino ad oggi nessun titolo PS2 ha saputo sfruttare questa sottovalutata caratteristica del nuovo controller Sony, lasciando a **MotoGP** il compito di fare scuola. Ebbene, dopo pochi minuti di affiatamento con l'inconsueto meccanismo analogico, il legame simbiotico utente-moto digitale di cui sopra si stringe ulteriormente. Niente più timidi tap-tap-tap sul tasto dell'acceleratore finalizzati a mantenere costante la velocità del mezzo in curva. Basta esercitare la giusta pressione e la moto corre via fluida, senza troppi scossoni. Un indicatore posto nella parte inferiore destra dello schermo mostra il livello della pressione esercitato tanto sul tasto dell'acceleratore quanto su quello del freno, aiutando il giocatore a comprendere ed assimilare rapidamente il nuovo sistema di controllo. Giunti al termine del processo di apprendimento si finisce per innamorarsene al punto tale che, ristabilendo il digitale, si ha l'impressione di tornare indietro nel tempo.

Il sistema di controllo non è però l'unico aspetto che sorprende in **MotoGP**. Rispetto alle altre produzioni corsistiche targate Namco, le novità sono numerose. Scompaiono innanzitutto le discutibili barriere invisibili che precludono i fuori pista nella serie **Ridge Racer** e, sorpresa delle sorprese, vengono per la prima volta introdotti gli incidenti (per la prima volta in casa Namco si intende).
Schiantarsi a 300 km/h contro barriere ed avversari innesca le più realistiche animazioni mai viste in un gioco del genere. Il pilota viene brutalmente disarcionato mentre la moto imbizzarrita e senza controllo slitta, rimbalza, e rotola via vorticosamente come farebbe una moto vera se vantasse la medesima robustezza di quelle digitali di **MotoGP** (del tutto indistruttibili). Sofisticati algoritmi di fisica dinamica sono evidentemente alla base di tutto questo, un vero spettacolo comportamentale che conduce spesso a reiterati schianti volontari per apprezzarne l'eccellenza. In gara, la coerenza delle reazioni del mezzo è stupefacente se si considera che nelle sue passate produzioni Namco non ha mai dedicato troppa attenzione a questo fattore. Certo, non siamo di fronte ad una pedissequa emulazione del reale, ma la dose di verosimiglianza iniettata nel gioco appare considerevole. Tutto questo, ovviamente, se si preferisce affrontare le competizioni incluse nel pacchetto ludico con l'opzione "simulation" abilitata. In caso contrario il giocatore è alleggerito dall'onere di dosare oculatamente accelerazione e freno, e può esibirsi in manovre al limite del concesso.

I due aspetti di **MotoGP** appena descritti, il grado realismo comportamentale ed il supporto delle funzioni analogiche del DualShock2, costituiscono solo le basi su cui monta la qualità ludica del prodotto. Titoli del genere, per quanto tendenzialmente arcade, meritano spessore e, anche da questo punto di vista, Namco dimostra di aver fatto i compiti a casa. **MotoGP** include due modalità di gioco principali: Arcade e Season. La prima, inutile sottolinearlo, offre la possibilità di partecipare ad una singola competizione su uno dei tracciati previsti (sulla cui qualità e verosimiglianza morfologica mi sento in dovere di ribadire gli elogi, in barba a chi ne lamenta l'evidente povertà scenografica dettata dalla precisa volontà degli sviluppatori di non tradire le controparti reali). Nella modalità Season, invece, l'approccio è più "ragionato": è data la possibilità di compiere giri di perlustrazione, si viene obbligati a partecipare alle qualificazioni (per determinare il piazzamento sulla griglia di partenza) e quindi ammessi alla gara vera e propria. Il numero di giri da compiere può essere stabilito aprioristicamente selezionando fra le alternative 2, 3, 4, 5, Half e Full (le ultime due stanno ad indicare rispettivamente la metà e la totalità dei giri previsti dal regolamento ufficiale per ogni gran premio). In ogni caso, gli avversari governati dalla CPU adeguano la loro velocità e le loro performance in funzione del numero di giri stabilito, facendo in modo che il giocatore abbia sempre qualcuno davanti a sé fino alle ultime fasi della gara. Completato un gran premio, le fasi post gara mostrano tempi, distacchi e piazzamenti, ascrivendo i punti ottenuti nella classifica piloti. Interessante, infine, notare che in base al livello di difficoltà prescelto (fra Easy, Medium e Hard), al di là dell'ovvia ricalibrazione dell'ostilità avversaria, fanno la comparsa nuovi fattori discriminanti, come la segnalazione delle curve più difficili nella modalità Easy (con tanto di zona di frenata disegnata in rosso sull'asfalto) e in quella Hard l'assegnazione delle penalità (un'addizionale di 10 secondi sul tempo di gara) per ogni scorciatoia fuoripista maliziosamente percorsa dal giocatore. Sempre in quest'ultima modalità, l'accumulo di tre incidenti sancisce il triste ritiro dalla gara.

Dal punto di vista tecnico, **MotoGP** offre l'indispensabile e il superfluo al tempo stesso. Nel primo caso la garanzia di 60fps costanti avulsi dal benché minimo rallentamento anche nelle fasi più trafficate della gara (vedi la partenza), una sensazione di velocità raggelante abilmente rafforzata dal progressivo tremolio della moto all'aumentare del valore tachimetrico e la totale assenza di pop-up o draw-in. Il superfluo, se così si può dire, comprende tutti gli elementi scenografici dei tracciati reali, non solo quelli normalmente visibili stando in pista, ma anche quelli "nascosti" dietro guard rail o in avvallamenti normalmente irraggiungibili dallo sguardo (è il caso, ad esempio, dei laghetti interni al circuito di Suzuka, visibili solo portandosi con la moto sul bordo pista e sporgendosi dalle mura perimetrali). Per il resto, l'estensione del campo visivo tocca quasi l'orizzonte. Un'altra caratteristica marginale, ma al tempo stesso interessante, della cosmesi di **MotoGP** è l'algoritmo di mappatura ambientale. A differenza delle vetture di **Ridge Racer V**, le moto della nuova simulazione Namco mostrano scocche realmente riflettenti parti della scenografia circostante. Occhi particolarmente critici potranno scorgere sui mezzi ombre e bagliori mentre sfiorano i cordoli o le strisce bianche ai lati del tracciato o ancora mentre attraversano la griglia di partenza o passano sotto un ponte o un banner pubblicitario. L'algoritmo appare analogo a quello visto in **Gran Turismo 3**, sebbene meno complesso. Laddove nell'annunciato capolavoro di Yamauchi le carrozzerie delle vetture riflettono praticamente tutta la scenografica perimetrale (non solo cordoli e ponti, ma anche muretti e alberi), quelle dei modelli poligonali di **MotoGP** si limitano a riprodurre solo quanto appena descritto. Ciò non vuol dire che la resa finale sia meno sorprendente.

La simulazione degli incidenti è sorprendentemente realistica. Da Namco non ce lo saremmo mai aspettati.

Ogni moto vanta le sue precipue caratteristiche (in parte alterabili) in termini di accelerazione, velocità massima, trasmissione, potenza frenante e maneggevolezza.

*Come da tradizione Namco, **MotoGP** non è avaro di moto e personaggi segreti*

Conclude questa sommaria analisi dei parossismi grafici di **MotoGP**, l'eccellente replay post gara, il più affascinante e completo a memoria d'uomo. Come evidenziato in occasione dell'anteprima pubblicata sul numero scorso di **Super Console**, riprese "oscillanti" e zoomate repentine danno l'illusione che ci sia davvero qualcuno dietro la telecamera virtuale, qualcuno comprensibilmente incapace di puntare stabilmente obiettivi schizofrenici che viaggiano a più di 300Km/h. L'elenco delle inquadrature offerte è pressoché completo. Dall'elicottero all'on-bike posteriore ed anteriore, dalla laterale piatta alla trasversale soprelevata. Non manca proprio nulla, neanche la telecamerina posizionata in prossimità dei cordoli le cui immagini sussultano per lo spostamento d'aria generato dal passaggio delle moto. Piccola raffinatezza in proposito: in base alla distanza fra la telecamera ed il soggetto ripreso l'entità del sussulto varia di conseguenza. Davvero geniale. Piccoli tocchi di classe sparsi: a) come in **Ridge Racer V** Namco non ha saputo esimersi dall'inserire scintille anche in **MotoGP**, occorrenti durante l'esecuzione di pieghe estreme; b) i segni dei pneumatici sull'asfalto permangono e si accumulano durante tutta la gara; c) piccoli ritratti fotografici dei concorrenti campeggiano sulla sommità dei relativi piloti poligonali; d) le informazioni on screen (distacchi e tempi) vengono mostrati secondo modalità televisive di indubbio fascino.

Difetti, nonostante tutto **MotoGP** non ne è avulso. Al di là del fastidioso e a nostro avviso trascurabile flickerio occorrente durante i replay più che durante la gara vera e propria, l'aspetto che si oppone all'assegnazione di un voto superiore all'otto è forse la discutibile longevità. Dico forse perché in giochi così immediatamente appaganti come **MotoGP**, il bello arriva quando si tenta di migliorare i propri tempi o quando si sfida un amico in modalità split-screen (senza neanche un banchetto di nebbia, ma con qualche elemento scenografico in meno). Ciononostante gli sviluppatori hanno fatto di tutto per garantire la permanenza del CD nel tray di PS2 il più a lungo possibile. A livello Hard, **MotoGP** offre un elevatissimo livello di sfida, soprattutto nella modalità Season con il numero di giri settato al massimo. Ma è indubbiamente nella sezione Challenge che Namco ha provato ad iniettare sufficienti inviti alla rigiocabilità. Più di 50 prove attendono il videogiocatore che abbia già vinto tutto nella modalità di gioco principale. Dalla semplice percorrenza di piccole porzioni dei tracciati entro un limite di tempo prestabilito (come nelle prove per le patenti di **Gran Turismo** per capirci), all'abbattimento di alcuni record, l'inventario di sfide extra appare di certo esteso, sebbene discutibilmente intrigante e talvolta oziosamente pedante. Se da un lato non mancano infatti interessanti proposte come il Challenge 49 (nella modalità Arcade è richiesto di arrivare primi a Suzuka senza toccare neanche una moto concorrente o le aree esterne alla striscia d'asfalto), dall'altro sono presenti tediose offerte come il Challenge 52 (nella modalità Season, a livello Hard, si richiede di completare ben 5 stagioni del Gran Premio con il numero di giri settato al massimo, vale a dire di dedicare i prossimi due anni della propria esistenza al gioco. Fortuna che si può salvare…). I Challenge portati a termine con successo abilitano i tracciati in reverse, (percorribili unicamente in modalità Time Trial), i piloti della categoria 500cc annata 1998, tre personaggi segreti (tra cui Klonoa) ed una caterva di fotografie scattate a piloti (tra cui Valentino Rossi, sebbene assente dal novero dei concorrenti digitali) e tracciati. Il sonoro, altro aspetto importantissimo di ogni racing game, arriva alle orecchie del giocatore fra alti e bassi. Notevole cura è stata riposta nel campionamento del brusio della folla (impreziosito da strombazzate, fischi e schioppettii di petardi. Splendido, in questo senso, l'attraversamento dell'ultimo tratto del circuito spagnolo di Jerez, sormontato da una collinetta gremita di gente chiassosa e punteggiata di fumogeni), ma poca in quello delle moto. L'accompagnamento musicale ha il chiaro intento di stordire martellando i timpani a colpi di stump-stump, pertanto non si registrano melodie apprezzabili.

Concludendo e riassumendo con un paio di frasi ad effetto questa chilometrica recensione direi che:

a) **MotoGP** è la migliore simulazione motociclistica arcade dai tempi di **Super Hang-On**.

b) **MotoGP** è un sogno per gli appassionati delle due ruote senza troppe pretese "tecniche".

c) **MotoGP** è forse uno dei pochi videogiochi per cui valga la pena impegnarsi un rene e portarsi a casa la nuova console Sony.

voto 8 su 10

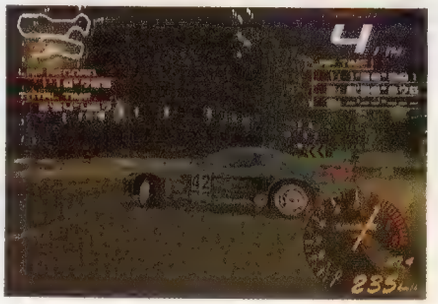
Audio surround Dolby® Digital puro e cristallino con un punto di ascolto ottimale per un'immersione sonora senza precedenti. Roba da far resuscitare i vostri videogiochi! Con la loro unica tecnologia di progettazione e un design estremamente innovativo, gli altoparlanti Creative PlayWorks PS2000 Digital sono il complemento ideale per prestazioni audio senza precedenti non solo con PlayStation 2, ma anche con un PC o un lettore DVD. Visitate WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

CREATIVE®

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Ridge Racer V

Belle ragazze, macchine veloci, martellante musica techno. **Ridge Racer** è tornato in una nuova incarnazione che evidenzia le capacità grafiche del nuovo hardware Sony. Peccato che l'accoglienza riservatagli dagli adattatori europei non sia delle migliori...



Di notte, una minore percezione della distanza può provocare spiacevoli incidenti.

A differenza di altre saghe videoludiche il cui successo è in egual misura derivato sia dal mercato a gettoni che da quello casalingo, **Ridge Racer** deve principalmente la sua popolarità ai sequel nati dalla prima conversione per PlayStation. Dopo i primi due episodi, infatti, la serie ha acquisistro una sua identità propria, in parte ripudiando le sue origini arcade. Nonostante conservasse sempre un sistema di guida tipicamente irrealistico quanto estremamente giocabile, gli elementi di contorno aggiunti alla struttura di gioco originale andavano sempre più espandendosi offrendo al giocatore una longevità più prolungata nel tempo. In quanto titolo pensato principalmente per accompagnare il lancio giapponese di PS2, solo parte dei miglioramenti introdotti nei vari episodi della serie sono stati riproposti. Ne consegue un titolo meno completo dal punto di vista strutturale rispetto a **RR Type 4**, ma comunque in grado di soddisfare le richieste solitamente meno esose del pubblico nel periodo del lancio di una nuova console. **Ridge Racer V** mantiene infatti gli elevati standard qualitativi a cui ci ha abituato sino ad ora Namco, offrendo al giocatore un prodotto particolarmente curato. Attenzione al dettaglio che traspare da ogni elemento di gioco, dall'accattivante stile grafico dei menù al dettagliato design delle macchine contenute nel gioco. Queste ultime sono costituite da modelli di fantasia, ispirati in maniera più o meno evidente a quelli reali. Allo scopo di prolungare la longevità messa a rischio dalla natura troppo arcade del gioco, sono solo sei le macchine inizialmente disponibili. Per ottenere i veicoli successivi, evoluzioni di quelli precedenti, ed i nuovi motori in essi installabili, è dapprima necessario affrontare con ogni macchina una serie di gran premi riuscendo a soddisfare condizioni di gara di vario tipo (check point, piazzamenti prestabiliti, ecc.). Un'operazione che richiede diverso tempo in quanto ogni mezzo possiede caratteristiche di controllabilità e velocità differenti che richiedono una strategia di gara sempre diversa. Una volta terminata la serie di gran premi ed aver ottenuto una vettura sufficientemente competitiva, è possibile partecipare al Dual Mode. Grazie ad esso si ha accesso a quattro nuovi mezzi oltre che ad una modalità segreta con protagonista la vorace mascotte gialla di Namco. Come in passato, le macchine presenti nel gioco sono personalizzabili solo dal punto di vista cromatico.

Oltre al Grand Prix, Duel e Pac Man Mode, sono disponibili le classiche modalità presenti in un racing game quali Time Attack, Free Run ed il Versus Mode. I restanti elementi di gioco non costituiscono una sorpresa per chi ha già percorso in precedenza le strade di Ridge City. Il sistema di controllo della vettura e la fisica di gioco conservano le loro caratteristiche tipicamente arcade palesate dalla facilità con cui la macchina si riallinea dopo una derapata o dalla reazione irrealistica agli urti. Come nei primi episodi della serie, ad eccezione dell'ovale, le piste sono ricavate dividendo in varie parti un unico grande circuito. Ognuna di esse presenta quindi delle sezioni in comune con le altre che possono trasmettere al giocatore una spiacevole sensazione di ripetitività. Sentimento comunque compensato dall'elevato grado di giocabilità offerto dal sistema di controllo e dalla realistica sensazione di velocità, merito del prestante motore grafico realizzato da Namco. Nonostante alcuni difetti generati da una poco attenta localizzazione in PAL (quali schiacciamento dello schermo ed una leggera riduzione della velocità), **Ridge Racer V** rimane uno dei più spettacolari giochi di guida disponibili per console. Macchine riprodotte nei minimi dettagli sfrecciano fluidamente in complesse ambientazioni arricchite dall'impiego di un'ampia gamma di effetti speciali. Problemi minori quali le consuete scalettature tipiche dei primi titoli PS2 (che Namco ha stranamente deciso di non correggere nel processo di conversione) un leggero draw in delle strutture sullo sfondo ed un eccessivo effetto nebbia nel Versus Mode sono facilmente ignorabili una volta catturati dalla coinvolgente atmosfera di gioco. Effetti sonori impeccabili sia nel realismo che nella spazialità e coinvolgenti brani techno completano un'esperienza ludica che, per quanto non adatta a chi anela unicamente alla fedeltà simulativa assoluta, risulta sufficientemente immediata e coinvolgente da divertire l'utenza comune fino all'arrivo di un prodotto più completo.

di diegocortese

voto **7 su 10**

GAME EVOLUTION

VIDEOGIOCHI - ANIMAZIONE - OGGETTISTICA

DISPONIBILI E SU RICHIESTA GIOCHI PER NEC PC ENGINE

PC ENGINE CARDS

NEW ZELAND STORY
CADASH
STREET FIGHTER 2 C.E.
MAGICAL CHASE
F1 CIRCUS
THE KUNG FU

GIOCHI PER
NEC PC-FX

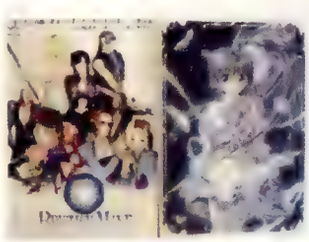
PC ENGINE CD ROM

WINDS OF THUNDER
SHERLOCK HOLMES
DRACULA X
Y'S 4
RECORD OF LODOSS WAR
V SAPPHIRE

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI HENTAI PER PC (JAP,USA,ITA)

(SU RICHIESTA POSSIAMO FORNIRVI WINDOWS MILLENNIUM IN VERSIONE JAPPONESE!!!!!!)

ANIME POKER -ITA-
LEGEND OF FAIRES -ITA-
LIGHT UP -ITA-
VIPER M1 -ITA-
THREE SISTER STORY -USA-
RUNAWAY CITY -USA-
GLORIA -USA-
DESIRE -USA-
FATAL RELATIONS -USA-
LOVE POTION -USA-
DIVI DEAD -USA-
IMMORAL STUDY -USA-
EVE BURST ERROR -USA-
RING OUT -USA-
WORDS WORTH -JAP
FLOWER GARDEN -JAP-
I WISH -JAP-
INNAI KANSEN 2 -JAP
BRIGANTY -JAP-
SEE IN AO -JAP-
DARCROWS -JAP-
EL -JAP-
YS 2 ETERNAL -JAP-HENTAI
EVE ZERO -JAP-
TWIN WAY -JAP-
BRUTUSH MINE DVD -JAP-

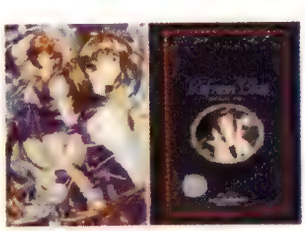


Brutish mine, Unbalance

El, Be-Yond

Y's 2 Eternal

Love 2 Navigation, See in ao



Twin Way, Refrain Blue

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITA' PER PS2,DREAMCAST E N 64.

POSSIAMO INOLTRE RECUPERARE VECCHI GIOCHI PER SUPER NINTENDO,MEGADRIVE,MEGA CD,NEO GEO

VENITECI A TROVARE IN:
VIALE PAPA GIOVANNI XXIII N.7 60035 JESI (AN)
TEL. 0731/214670 FAX. 0731/222442
Indirizzo email: gamevolution@fastnet.it
Visitate il nostro sito web: www.gameevolution.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION 2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **RAGE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Wild Wild Racing

Rage ha investito parecchio su questo titolo, che dovrebbe rappresentare una sorta di apripista per i numerosi titoli PS2 in preparazione in quel di Liverpool, ma pur partendo in pole position, **Wild Wild Racing** difficilmente arriverà sul podio...

Il comportamento degli avversari è piuttosto bizzarro e dimostra l'imperfezione delle routine di IA implementate da Rage. Inoltre, in caso di incidente, potete star certi che ad avere la peggio sarà sempre la vostra vettura...

La vicinanza dell'orizzonte visivo vi costringerà a tenere d'occhio costantemente il radar (nella parte bassa dello schermo) per evitare di spiaccicarvi contro qualche guard-rail, perdendo una marea di secondi.

La genesi di **Wild Wild Racing** è piuttosto bizzarra: sviluppato oltremanica negli studi di Rage, il gioco ha visto la luce per la prima volta sul mercato giapponese (dove è stato uno dei primi titoli per PlayStation2 sviluppati in occidente), è stato lanciato negli Stati Uniti il fatidico 26 ottobre ed è giunto nel proprio "continente d'origine" solo ora, in occasione del lancio della nuova console Sony. Sfortunatamente per i volonterosi sviluppatori britannici, la situazione riguardante il software PS2 si è modificata notevolmente in questi mesi e il titolo Rage se la dovrà ora vedere con altri sette racing game in uscita il 24 novembre o nei giorni successivi.

Wild Wild Racing punta molto del proprio appeal sull'esotismo dei veicoli protagonisti del gioco: sin dai tempi del classico **Buggy Boy**, con cui i quasi-trentenni come il sottoscritto avranno probabilmente speso pomeriggi su pomeriggi rubandoli allo studio, abbiamo assistito al lancio di diversi titoli incentrati su dune buggy o, più in generale, fuoristrada di ogni tipo. Al di là dell'ovvia evoluzione cosmetica, con l'altrettanto scontato passaggio da 2D a 3D, ben poco è però cambiato nella struttura di gioco e **Wild Wild Racing**, è bene chiarirlo sin dal ora, fa ben poco per innovare un genere che avrebbe davvero bisogno di qualche idea originale in più. Nel titolo Rage, infatti, la maggior parte delle modalità prevede il raggiungimento di checkpoint o della vittoria finale, senza particolari elementi in grado di tener viva a lungo l'attenzione del giocatore. Scendendo nel dettaglio, per completare il gioco è necessario portare a termine le tre modalità principali (che affiancano il classico Quick Race): nel Championship bisogna correre su diversi tracciati dalle ambientazioni più disparate (USA, India, Islanda, Messico e Australia) e completare il tour mondiale al primo posto della classifica. Solo così sarà possibile sbloccare un nuovo Campionato dalla difficoltà più elevata e con un maggior numero di gare. Il Time Attack è invece diviso in tre categorie: gare in salita, in discesa e su terreno piatto. La sostanza comunque non cambia: l'essenziale è battere il tempo stabilito dalla CPU per avanzare di livello e/o migliorare il proprio veicolo. Leggermente più interessante, almeno sulla carta, la modalità Challenge, suddivisa in Quest Mode, Skill Mode e Stunt Mode: nel primo bisogna correre su uno dei circuiti precedentemente affrontati nella modalità Championship e raccogliere le lettere, sparse per il tracciato, che compongono il nome dell'auto che potrete sbloccare al completamento della prova. Nello Skill si deve spingere una palla attraverso un percorso ad ostacoli entro un tempo determinato, mentre nello Stunt bisogna sempre affrontare un tracciato irto di ostacoli, ma senza palla.

di simonecrosignani

Governare 400 e passa cavalli su una pista sterrata non è certo il più facile dei compiti, e il fatto di non poter salvare la situazione nel bel mezzo di un campionato rende l'esperienza ludica piuttosto frustrante.

Se dal punto di vista della struttura è quindi evidente una certa piattezza, anche perché i tracciati rimangono i medesimi in tutte le modalità, è innegabile che non ci sia da strapparsi i capelli nemmeno per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Intendiamoci, **Wild Wild Racing** non è un brutto gioco esteticamente: i veicoli sono ben realizzati e dettagliati e il fatto che il frame rate sia ottimo e stabile permette di avere una discreta resa grafica. Purtroppo la struttura delle piste è tale da ridurre sempre al minimo l'orizzonte visivo e, a differenza di quanto accade in titoli come **Smuggler's Run** ad esempio, la porzione di pista visibile davanti al proprio veicolo è talmente limitata da costringere il giocatore a tenere sempre d'occhio il radar per evitare sorprese dell'ultimo secondo.

Non particolarmente esaltanti anche la gestione delle inquadrature e le routine di collisione, difetto che risulta insopportabile nel caso si tenti di imboccare una delle numerose scorciatoie disseminate per i tracciati, scorciatoie il cui ingresso è talmente stretto da costringere il giocatore a rimbalzarci contro con la macchina, perdendo secondi preziosi. Nella norma anche la gamma di veicoli a disposizione, sebbene all'inizio il set di mezzi disponibili annovera solo tre vetture, e alcune delle buggy sbloccabili avanzando di livello si rivelano totalmente incontrollabili e inutili per la vittoria finale.

Wild Wild Racing è stato accolto piuttosto favorevolmente dalla stampa americana e da (quasi) tutte le riviste d'oltremanica. Sinceramente tanto entusiasmo ci sembra giustificato solo in parte, soprattutto dovendo fare un confronto con altri titoli automobilistici attualmente disponibili su PlayStation2. Tecnicamente il titolo di Rage è senza dubbio inferiore al già citato **Smuggler's Run**, che propone anche una dose di divertimento maggiore, seppur sulla breve distanza. L'impronta decisamente arcade di **Wild Wild Racing**, inoltre, pone il gioco degli sviluppatori anglosassoni in diretta competizione con **Ridge Racer V**, anche se a livello di ambientazione i due titoli hanno ben poco da spartire: pure in questo caso a uscire vincitore è il titolo Namco, dotato di una maggiore giocabilità e di un look decisamente più spettacolare. Concludendo, un titolo discreto, ma sicuramente non fra i migliori disponibili al lancio della console Sony.

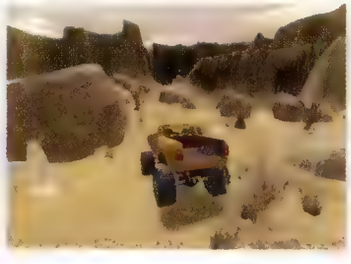
voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE 2** SVILUPPATORE **ANGEL STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Smuggler's Run

Il contrabbando è una pratica illegale alquanto diffusa nella nostra penisola, ma a giudicare dall'ultimo titolo di Take 2, anche al di là dell'oceano non sembrano passarsela troppo bene...

*I poliziotti di **Smuggler's Run** sembrano parenti stretti di quelli visti nello storico* Blues Brothers: *sono veloci e attaccano in massa, ma non sono proprio furbissimi. Sta al giocatore indirizzarli verso alberi, rocce o addirittura uno contro l'altro per poi assistere a scene davvero esilaranti...*

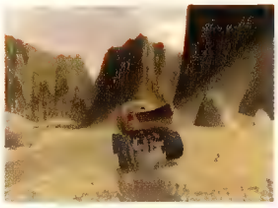


di simonecrosignani

Non c'è niente da fare: le routine comportamentali e fisiche delle automobili presenti in un gioco possono fare la differenza fra un titolo mediocre e un capolavoro. L'etichetta di "capolavoro" è senza dubbio esagerata per **Smuggler's Run**, ma il titolo di Angel Studios merita più di un plauso per il modo in cui i programmatori sono riusciti a implementare queste routine in maniera tale da rendere il gioco estremamente divertente. In qualsiasi ambientazione, dalle pianure più desertiche alle montagne ricche di dossi e dislivelli, il giocatore può "sentire" con una precisione esemplare le sospensioni indipendenti del proprio 4x4 che si alzano e abbassano a seconda delle asperità del terreno. I fuoristrada si impennano, viaggiano su due ruote, saltano, si imbarcano e controllarli alla perfezione costituisce la maggior parte della sfida di **Smuggler's Run**. Una precisazione è doverosa: i movimenti delle vetture non sono realistici al 100%. Probabilmente consapevoli del fatto che un eccessivo realismo avrebbe nuociuto in maniera eccessiva alla spettacolarità dell'azione, diminuendo contemporaneamente la giocabilità complessiva, gli sviluppatori americani hanno saputo modificare con cautela le variabili che regolano il movimento dei 4x4. E' quindi possibile prendere a manetta una duna e compiere un salto in puro stile "Dukes of Hazard" oppure lanciarsi da cascate ghiacciate per atterrare (quasi) impunemente nel letto del fiume sottostante. Realistico? Non proprio. Divertente? Potete scommetterci.

Contrariamente all'engine del gioco, la struttura di **Smuggler's Run** è quanto mai semplice. Il titolo, come da tradizione "criminale" Take 2, ha le proprie fondamenta nel pericoloso mondo del contrabbando moderno e vede il giocatore impegnato a raccogliere e consegnare una serie di merci su cui è preferibile non indagare; in realtà alcune delle oltre trenta missioni prevedono obiettivi diversi, come l'abbattimento di ostacoli, ma il trasporto di roba che scotta ha un'importanza primaria nel gioco. Questo, tradotto in parole povere, sia che si debba trasportare uranio che armi rubate, significa andare col proprio fuoristrada dal punto A al punto B e dal punto B al punto C, il tutto all'interno di tre ambientazioni piuttosto varie (il confine fra Messico e USA, nonché quello fra Canada e USA, con o senza neve) e dalle dimensioni assolutamente ragguardevoli. In effetti, dopo una rapida occhiata, **Smuggler's Run** ricorda molto di più **Driver** piuttosto che il portabandiera di Take 2, ovvero **Grand Theft Auto**. Proprio come nel titolo di Reflections l'ostacolo principale per il giocatore è rappresentato dalle forze dell'ordine, che tenteranno con ogni mezzo di bloccarlo e arrestarlo (e quanto diciamo "con ogni mezzo" intendiamo proprio con vera cattiveria, visto che i pickup non sono indistruttibili e i mezzi della polizia ci si schianteranno contro con tutta la forza possibile), o quantomeno di fargli perdere secondi preziosi. Proprio un tempo limite prefissato per ogni missione è il secondo grosso avversario del giocatore e, siccome non c'è due senza tre, a infestare le lande nordamericane ecco anche una serie di pickup appartenenti a delle gang rivali, desiderose di eliminare ogni possibile banda concorrente.

Trovare una strada o una serie di binari è spesso fondamentale, visto che il terreno piatto permette di controllare al meglio il proprio 4x4 e di acquistare parecchia velocità.



Il "cuore" di **Smuggler's Run** è dato dalla costante ricerca della strada più breve fra i due checkpoint imposti dalla missione: spesso, soprattutto nei livelli più avanzati, si finisce senza tempo pur non avendo commesso errori di una certa entità. Ma qualche partita in più e un'esplorazione più accurata del territorio permettono di venire a capo della missione, grazie a un passaggio nascosto o a un ponte sfuggito durante la ricognizione, con cui risparmiare secondi preziosi. Proprio nella fase di esplorazione emerge un altro pregio del titolo di Angel Studios: posizionandosi su una collina è possibile ammirare il paesaggio per miglia e miglia e studiare la via migliore da prendere (possibilmente con una certa fretta, visto che il tempo è sempre limitatissimo), fino a raggiungere, volendo, qualsiasi punto avvistato in precedenza. Eccellente.

Purtroppo non tutto è perfetto in **Smuggler's Run**, a cominciare dalla realizzazione tecnica. Se è vero che non sono presenti difetti macroscopici e che l'engine sembra funzionare come si deve, è altrettanto evidente che il livello delle texture è piuttosto basso e il design dei veicoli, inventati di sana pianta, non è particolarmente ispirato. Altrettanto discutibile il sonoro: il parlato non convince appieno e le musiche sembrano più indicate per un racing game futuristico alla **Ridge Racer** che per un titolo ambientato nel continente nordamericano dove bisogna sfuggire a una marea di poliziotti.

Il punto più debole del titolo Take 2 è però rappresentato dalla longevità: il sistema di controllo estremamente intuitivo permette di prendere confidenza coi sei mezzi a disposizione piuttosto velocemente, ma dopo diverse ore passate a premere ininterrottamente il tasto dell'acceleratore (con qualche tocco salutario del freno a mano) viene da chiedersi se i programmatori non abbiano dedicato troppa attenzione alle routine fisiche citate all'inizio di questa recensione, trascurando in parte l'elemento varietà.
La modalità a due giocatori è senza dubbio divertente e ben fatta, ma contribuisce solo in parte a migliorare il giudizio su un titolo sicuramente valido e che lascerebbe promettere davvero bene per un eventuale seguito, ma che allo stato attuale delle cose dimostra degli evidenti limiti sulla lunga distanza.

voto **7 su 10**

Il controllo sulla neve non è proprio dei più agevoli, ma almeno con il freddo intenso i fiumi sono tutti ghiacciati ed è molto più facile trovare una via di fuga dalle auto della polizia.

JOYSTICK fun

non poteva mancare !

via Lorenteggio 38 - 20146 Milano - Tel. 02.48952821

www.joystick.it

il tuo riferimento nella rete

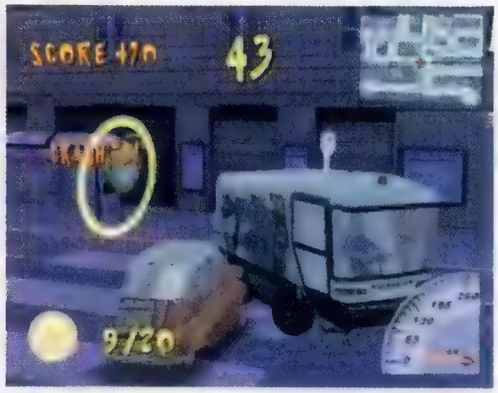
- CHEATS E SOLUZIONI
- AGGIORNAMENTI QUOTIDIANI
- NEWS DAL GIAPPONE IN ESCLUSIVA
- WEB CAM LIVE IN NEGOZIO
- LISTINI NUOVO-USATO DELLA VS. CONSOLE PREFERITA
- PAGAMENTO TRAMITE CARTA DI CREDITO

Tutto quello che cercate nel web lo trovate su: www.joystick.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KEMCO** SVILUPPATORE **PAPAYA STUDIO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Top Gear Dare Devil

Non temendo un sovraffollamento di titoli automobilistici, Kemco si unisce alla lista di publisher pronti a sfornare un titolo in occasione del lancio di PS2 sul territorio europeo.



Chissà se questa Fiat 500 è in grado di ribaltare uno dei classici autobus a due piani londinesi...

Dite quello che volete, ma arrivare a manetta a bordo di una Mini e centrare in pieno una Punto della polizia è troppo divertente...

Il multiplayer è tecnicamente discreto, ma in termini di giocabilità inferiore alle aspettative.

La categoria dei "city racer" fra poco tempo potrebbe ambire a superare, in termini quantitativi, quella dei simulatori di Formula 1 o dei giochi di rally: infatti, i titoli che vedono protagoniste delle quattroruote impegnate a seminare il terrore fra le strade di metropoli più o meno affollate sono sempre più numerosi. Da **Driver 2** (PS) a **Midnight Club** (PS2), da **GTI Corso Italiano** (coin-op) a **Crazy Taxi** (DC), il panorama videoludico offre numerose "valvole di sfogo" agli utenti costretti nel traffico quotidiano che attanaglia ormai la maggior parte delle città di tutto il mondo. Ultimo arrivato del settore, in ordine cronologico, è questo **Top Gear Dare Devil**, primo lavoro di Kemco sul nuovo sistema Sony.

Lo scopo del gioco è di una semplicità disarmante: a bordo di un'automobile bisogna scorrazzare in lungo e in largo all'interno di varie città, al fine di raccogliere un numero prestabilito di monete e tornare al checkpoint entro un tempo limite. In realtà le oltre 20 missioni di cui è composto il gioco possono avere qualche leggera variante, ma è sulla raccolta di monete che s'incentra **Top Gear Dare Devil**. Le strade sono disseminate di bonus (secondi extra, nitro e altre amenità grazie alle quali completare la missione), facilmente localizzabili grazie a un radar: l'utilizzo di quest'ultimo è di primaria importanza, visto che il successo nel gioco è strettamente legato alla raccolta metodica di monete, senza diversioni per vedere il paesaggio o prendere a sportellate le altre automobili. Già perché in alcune fasi le partite possono prendere le sembianze di un vero e proprio autoscontro e in questo caso la vettura del giocatore sembra composta di una lega proveniente da un'altra pianeta: qualsiasi contatto con un'altra macchina lascerà assolutamente intatta l'auto protagonista. Quella centrata, al contrario, si ribalterà o si sposterà sensibilmente, a seconda dell'entità dell'incidente: il bello (o il brutto, a seconda dei punti di vista) è che in questo modo è possibile assistere a scene quantomeno paradossali, con una Fiat 500 in grado di ribaltare con assoluta facilità una Passat o una Smart che fa polpette di un camioncino per la pulizia delle strade.

Per quanto riguarda i mezzi disponibili, ogni partita comincia con un'unica vettura a disposizione, una carretta che ricorda da vicino l'auto "rivale" di Mr Bean. Raccogliendo tutte le monete di un livello o recuperando un particolare bonus, è possibile accedere ad altre vetture, che vanno dalla mitica 2CV alla Mini Cooper, dalla Lotus Elise all'ormai onnipresente S2000. Le locazioni dimostrano invece molto meno fantasia, con Roma e le "solite" Londra, Tokyo e San Francisco a fare da sfondo alle varie evoluzioni su quattro ruote.

Proprio la mancanza di fantasia sembra essere il principale difetto di **Top Gear Dare Devil**: le ambientazioni sono tutte piuttosto simili fra loro e le missioni non garantiscono una varietà tale da garantire una longevità degna di nota. La modalità multiplayer poteva essere il punto di forza del titolo Kemco, ma le tre opzioni disponibili (Lap Race, Coin Grab e Bomb Tag) sono troppo piatte per alzare il globale di un titolo nella media. Di livello non eccelso anche la realizzazione tecnica: il frame rate è decente e niente più, la grafica è discreta (alcune auto sono davvero ben realizzate, ma altre, come la S2000, denunciano una fretta nella realizzazione invero preoccupante, al punto tale che diventa difficile persino riconoscerle), il sonoro è mediocre... Insomma, nel complesso ci troviamo di fronte a un titolo divertente nelle prime partite ma, proprio come altri titoli simili che l'hanno preceduto (**Runabout** su tutti), non in possesso dei requisiti necessari per spiccare nel panorama dei titoli automobilistici per PlayStation2, che si preannuncia più affollato che mai. Sempre che il massimo del divertimento per voi non sia andare in giro con una 500 a ribaltare tavolini dei bar, a sfasciare cabine del telefono e a incornare le auto della polizia...

voto 6 su 10

di simone**crosignani**

PlayStation

Danger Never Looked So Good!

ARTICOLO PER COLLEZIONISTI!
Il manuale contiene disegni esclusivi e biografie dei personaggi della serie

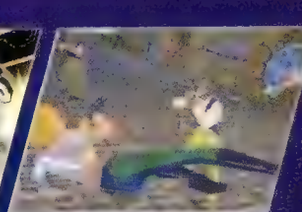
I giochi di avventura e azione in terza persona non sono mai stati così sexy: è in arrivo DANGER GIRL, l'unico videogame basato sulla fortunata serie di fumetti creata da J. Scott Campbell e Andy Hartnell.

Oserai controllare tre bellezze letali in un thrilling crescente giudicato troppo pericoloso per qualsiasi uomo?

Differenti gameplay

Dozzine di armi (le immagini si commentano da sole...)

Artwork originali



Tutta la classe delle DANGER GIRL

SPACE

Distribuito da 3D EMOZIONI MULTIMEDIALI

PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® and © 2000 ATOMICO. Published and distributed by THQ Inc. Danger Girl is licensed to and developed by n-Space, Inc. Danger Girl and all related characters and logos are trademarks of ATOMICO.

THQ
www.thq.co.uk

3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02488671 r.a.r. - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

SSX

Madden, **NHL**, **FIFA**... Electronic Arts aveva in mano diversi assi con cui sperare di aggiudicarsi il titolo di miglior gioco per PlayStation2. Ma a dispetto dei suoi franchise ben più conosciuti, il colosso nordamericano ha deciso di giocare il jolly...

Nonostante l'impostazione del titolo sia decisamente arcade, bisogna ammettere che il movimento dei rider sulla neve è assolutamente credibile e ben realizzato. E, in quest'occasione, di movimento ce ne vuole parecchio per evitare di finire schiantati contro quelle vetrate...

***SSX** è ricco di effetti di luce e in più di un'occasione vi ritroverete a correre in mezzo a una sarabanda di fuochi artificiali: pubblicità occulta dell'originale **Fantavision**?*

Alcune ambientazioni, come quella hawaiana, sono assolutamente irreali, ma tutte garantiscono una dose di spettacolarità che ha ben pochi eguali nel panorama videoludico attuale.

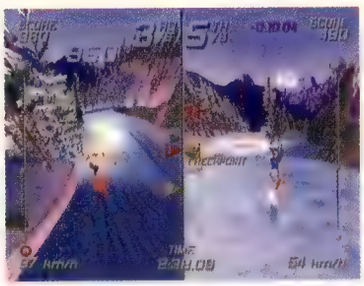
Chiariamolo sin dal principio e non pensiamoci più: **SSX** è il miglior gioco fra quelli disponibili al lancio europeo di PlayStation2. Nessun altro titolo fra i poco meno di venti usciti proprio in questi giorni è in grado di proporre un così elevato connubio fra una giocabilità superba e una realizzazione tecnica di ottimo livello. Probabilmente i lettori più diffidenti si staranno chiedendo come sia possibile tanta esaltazione per un semplice gioco di snowboard e il nocciolo della questione, in effetti, è tutto qui: **SSX** non è un semplice gioco di snowboard. O meglio, non è la classica simulazione di tavola da neve, ma un titolo la cui struttura ha un'impostazione prevalentemente corsistica, tanto che se al posto di snowboard gli atleti avessero avuto hoverboard, monopattini o chissà quale mezzo, ben poco sarebbe cambiato ai fini dell'azione. Impossibile quindi confrontare il titolo Electronic Arts con l'orda di titoli "invernali" in arrivo (da **ESPN X-Games Snowboarding** a **Cool Boarders Code Alien** a **Happy Boarders**) e altrettanto assurdo azzardare un paragone col paradigma del genere, il nintendiano **1080° Snowboarding**. **SSX** è un titolo arcade al 100%, punto.

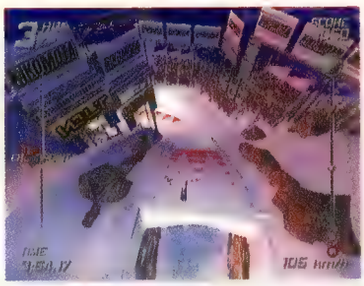
Il gioco è improntato sulla disciplina del boardercross: un manipolo di rider deve quindi affrontarsi in una gara senza esclusione di colpi lungo sei interminabili tracciati (senza contare i due segreti). Le modalità di gioco principali, che affiancano il Freeride (utile per provare le piste senza alcun limite temporale), sono incentrate rispettivamente sulla velocità e sull'esecuzione di trick: nel primo caso è necessario giungere al traguardo entro le prime tre posizioni per passare alla gara successiva, mentre nella seconda modalità si viene premiati con diverse medaglie a seconda del punteggio raggiunto, punteggio ovviamente incrementabile eseguendo evoluzioni di ogni tipo. La corsa contro il tempo, anzi contro gli altri rider, costituisce senza alcun dubbio il "cuore" di **SSX**: i programmatori canadesi di Electronic Arts hanno fatto un lavoro eccelso nel bilanciamento della difficoltà e nell'affinamento della meccanica di gioco, e il tutto è andato a favore della giocabilità. Correre a testa bassa senza eseguire la benché minima evoluzione, nella speranza di risultare più veloci degli avversari, serve solo in parte, perché se è vero che i punti ottenuti coi vari trick aiutano esclusivamente a soddisfare l'ego del giocatore, va sottolineato il fatto che ogni trick portato a compimento aumenta la barra dell'adrenalina, una sorta di turbo che il rider può sfruttare per guadagnare parecchia velocità. La discesa dev'essere quindi un perfetto mix fra pezzi eseguiti a rotta di collo e salti con il maggior numero possibile di grab e rotazioni, il tutto cercando sempre di arrivare a fine gara sul podio: solo così infatti sarà possibile passare dai quarti alle semifinali e poi alla finale, nonché sbloccare nuovi tracciati.

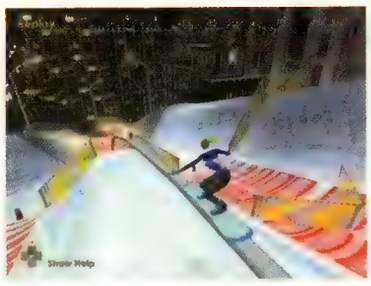
Avendo **SSX** queste caratteristiche, la scelta della propria controfigura virtuale assume un'importanza notevole: i giocatori con uno spirito più "alpine" punteranno su rider veloci, mentre i maniaci dei trick opteranno per boarder più dotati nell'esecuzione di evoluzioni. Da sottolineare che, una volta scelto un rider, vincendo varie gare sarà possibile far salir di livello il proprio snowboarder, migliorandone le caratteristiche e facendogli guadagnare nuove tavole. Gli snowboard non sono l'unico incentivo offerto dai game designer di EA ai giocatori più capaci: l'esecuzione di determinati trick permette di sbloccare nuovi set di vestiti, la conquista delle medaglie d'oro mette a disposizione nuovi personaggi, mentre il completamento di tutti i percorsi "apre" due nuovi tracciati.

La struttura delle piste è uno dei punti di forza del gioco: i tracciati sono zeppi di salti, ostacoli, curve paraboliche e ogni sorta di elemento che possa far salire ulteriormente l'adrenalina in un titolo già alquanto frenetico. Numerosissime sono le scorciatoie disseminate per i tracciati: alcune sono chiaramente indicate da cartelli con la scritta "SSX", mentre altre (di solito quelle che celano qualche bonus o garantiscono un "taglio" di notevole entità) devono essere scoperte dal giocatore. Giocatore che, oltre a doversi preoccupare di scendere il più velocemente possibile, eseguire trick spettacolari, prendere bonus e trovare ogni scorciatoia possibile, dovrà stare

di simonecrosignani







L'impiego dell'adrenalina accumulata, evidenziata dalla scia lasciata dall'atleta inquadrato, garantisce al proprio rider un incremento di velocità, utile, ad esempio, per affrontare queste rampe semoventi.

attento ai fendenti degli altri rider che, in puro stile **Road Rash**, non esiteranno minimamente a menare cartoni sonori a chiunque osi avvicinarsi troppo alla loro tavola.

Il track design di **SSX** merita una lode anche per quanto riguarda il comparto estetico: i tracciati del titolo Electronic Arts godono di ambientazioni assolutamente spettacolari dalle texture dettagliate e sono zeppi di elementi di contorno apprezzabili soprattutto vedendo una partita giocata da un'altra persona. Le prime due piste sono abbastanza classiche (anche se, per esempio, nella parte finale della seconda bisogna affrontare un pipe pieno zeppo di vetrate e una specie di giro della morte), ma proseguendo nel gioco si rivela alla grande la natura arcade del titolo e i rider dovranno così affrontare, fra gli altri, un tracciato in città (di notte, per giunta), uno in una sorta di flipper gigante e uno su un iceberg trasportato alle Hawaii (!). Se la qualità della grafica e del design è di prim'ordine, non si può certo dire che i programmatori abbiano lesinato sulla quantità: gli otto tracciati sono veramente lunghi e, specie nelle prime partite, non è raro vedere tempi di sei o sette minuti per ogni pista.

Particolarmente apprezzabili anche i personaggi: i rider, sebbene soggiacenti agli stereotipi classici del genere, sono dettagliati e animati alla perfezione e il loro movimento si integra in maniera eccelsa con le varie ambientazioni. Da rimarcare la velocità e la fluidità con cui il motore 3D muove tutto questo ben di Dio: certo, il gioco non è ancorato ai 60fps dal primo all'ultimo secondo di gara, ma i rallentamenti sono piuttosto rari e in ogni caso non intaccano in alcun modo la giocabilità.

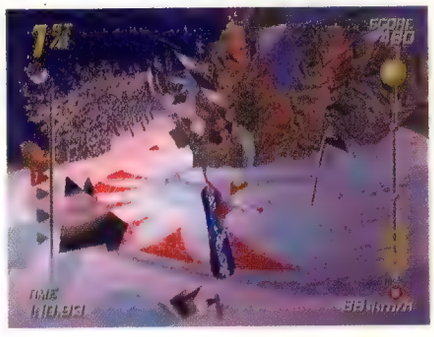
La bontà dell'engine e la cura riposta dai grafici EA sono in particolar modo evidenti usando un'inquadratura piuttosto ampia (la visuale più larga sembra presa da un elicottero) o, meglio ancora, nei chilometrici replay che seguono ogni gara. Positivo in questo caso anche il giudizio sulla modalità multiplayer: lo split-screen permette di tenere sott'occhio una porzione di pista accettabile e il frame rate rimane fluido e costante per la stragrande maggioranza del tempo.

Con una grafica di questo livello sarebbe stato facile trascurare il sonoro, ma **SSX** offre un comparto audio di tutto rispetto che merita tanto di cappello: il soundtrack (a cui hanno collaborato fra gli altri MixMaster Mike, DJ dei soli e unici Beastie Boys, e Rahzel, "the human beatbox" del gruppo The Roots) è eccellente e si adatta in tempo reale alle prestazioni del giocatore, crescendo di intensità in caso di performance particolarmente azzeccate e "ammosciandosi" sulle cadute più rovinose. Buoni gli effetti, anche se alcuni campionamenti possono diventare parecchio irritanti alla lunga.

SSX è il miglior gioco fra quelli disponibili al lancio europeo di PlayStation2: l'abbiamo detto e lo ripetiamo. La giocabilità è eccezionale, grazie anche a un sistema di controllo che risponde sempre in maniera istintiva; la realizzazione tecnica è ottima e la longevità assicurata: per quanto riguarda quest'ultimo punto dobbiamo segnalare che, in netta controtendenza col livello medio degli attuali giochi per PlayStation, **SSX** è piuttosto impegnativo e questa difficoltà, unita alla lunghezza dei tracciati, potrebbe portare un minimo di frustrazione nei giocatori meno pazienti. Niente di clamoroso, ma se la vostra rubrica preferita è **SuperTrix** fareste meglio a provare il gioco prima dell'acquisto…

Un titolo che assegna una posizione di leadership ad Electronic Arts nel panorama del software PS2, grazie anche all'ottimo risultato raggiunto con **Madden NFL 2001**. Ciononostante non ce la sentiamo di sbilanciarci troppo etichettando **SSX** come una possibile killer application (come hanno fatto molte testate d'oltreoceano) o paragonando il titolo EA a **WipEout** (il cui impatto sul mondo videoludico è stato certamente superiore), ma **SSX** è senza dubbio il titolo da avere questo Natale nel caso siate stati abbastanza fortunati da aggiudicarvi una PlayStation2.

voto **9 su 10**

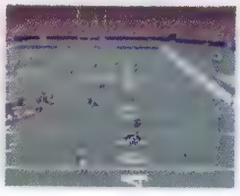


Molte scorciatoie sono contrassegnate da queste enormi vetrate con la scritta "SSX", sfondando le quali riuscirete anche a guadagnare secondi preziosi

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **TIBURON** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **8 MULTITAP**

Madden NFL 2001

Ad un paio di mesi dal Superbowl appare davvero impossibile indovinare quali siano le due squadre che possano contendersi il titolo NFL di quest'anno; molto più facile stabilire invece quale sia il miglior videogioco di football americano mai realizzato su console...



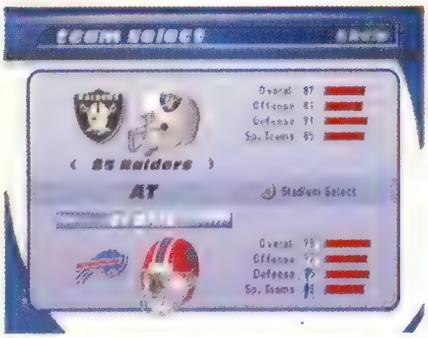
Le inquadrature disponibili sono diverse, ma nulla batte la visuale classica dalle spalle della squadra in attacco.

I playbook sono come sempre molto ricchi: fortunatamente l'intuitività del sistema di controllo permette di eseguire al meglio anche schemi apparentemente molto complessi.

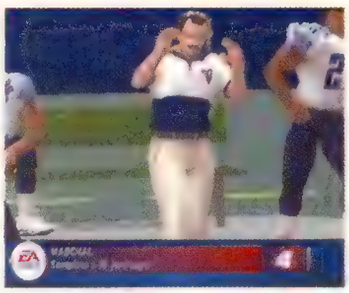
di simone**crosignani**

Come da previsione, il titolo più venduto in occasione del lancio di PlayStation2 nel continente nordamericano è stato **Madden NFL 2001**, ultima incarnazione della saga sportiva made in Electronic Arts più popolare al di là dell'Oceano. Sarebbe facile ricercare nell'enorme successo di cui gode il football americano negli USA e nella popolarità del franchise EA i principali responsabili di un simile risultato di vendite, ma la verità è che i programmatori di Tiburon hanno sfornato un prodotto di oggettiva qualità, riuscendo ad adattarsi alla perfezione al nuovo hardware Sony e realizzando quello in cui molti fan della serie speravano (e in cui contano, ad esempio, molti estimatori di **Winning Eleven** per il quinto episodio della saga): un nuovo **Madden**, con la solita giocabilità e un comparto estetico di prim'ordine. E la grafica è senza dubbio il punto di forza di questo nuovo episodio. Nessun aspetto è stato trascurato: i modelli tridimensionali dei giocatori sono dettagliatissimi, le texture ottime, l'utilizzo della cinematica inversa è perfetto e le animazioni sono sempre credibili. Ma quello che lascia veramente stupefatti è l'attenzione per ogni minimo dettaglio "secondario" della simulazione. Provate a correre verso una linea laterale e, nel caso veniate placcati fuori dal campo, potrete vedere i giocatori travolgere gli addetti al down marker che hanno la sfortuna di trovarsi nel posto sbagliato nel momento sbagliato (non prima però che questi abbiano fatto un tentativo di fuga per non essere schiacciati da un'orda di bisonti infuriati). Fallite un 3° e 1 e vedrete il vostro coach andare su tutte le furie e lanciare epiteti di ogni tipo. Subite un placcaggio particolarmente cruento e vedrete il giocatore rialzarsi con dei pezzi d'erba infilati nel casco, mentre si guarda in giro per capire quale TIR l'abbia schiacciato. Fate un lancio non particolarmente preciso e potrete stare certi che il ricevitore farà di tutto per prenderlo: tuffandosi, allungandosi, saltando, arretrando... Le routine studiate dai programmatori di Tiburon fanno sì che l'interazione tra palla e giocatori sia sempre perfetta, con il movimento delle mani, soprattutto in caso di ricezione, sempre particolarmente credibile. Tale splendore assume connotazioni ancora più evidenti negli ottimi replay: nulla batte in esaltazione un touchdown con uno schema di passaggio ben studiato, se non rivedere la stessa azione rallentata con l'ovale che rotea nell'aria e il wide receiver che estende un braccio per ricevere tenendo entrambi i piedi nella end zone. A voler essere proprio pignoli, dando un'occhiata ai replay, alcune animazioni appaiono talvolta mal collegate fra loro (difetto evidente anche in **NHL 2001**), ma nel corso della partita questa lacuna appare del tutto irrilevante. Decisamente positivi anche i vari effetti di luce, atti a riprodurre differenti condizioni climatiche e temporali: l'unico appunto che si può fare a riguardo è l'eccessiva impenetrabilità della nebbia, che appiattisce fin troppo la visuale, costringendo il giocatore a "sparare" al massimo il contrasto del proprio televisore o, in caso di partita singola, a scegliere tempo sereno per avere un'ottima visibilità. Altresì positivo il commento sul sonoro, con un notevole pezzo introduttivo di Xzibit, con la folla che si scalda a seconda delle azioni sul campo, e con i contatti più cruenti sottolineati da un rumore di ossa rotte da far accapponare la pelle.

Quello che impedisce a **Madden NFL 2001** di diventare un classico del genere sportivo è la giocabilità. Come detto, quest'ultimo episodio ripropone pressoché immutata la struttura dei suoi predecessori e, sebbene questo possa far piacere a chi è in cerca di una simulazione di football non eccessivamente complessa (ovvero la maggior parte dei giocatori nostrani), è indubbio che i fan della NFL possano storcere il naso in diversi frangenti. Il difetto più sostanziale è uno di quelli che il titolo si trascina dietro sin dalle sue prime incarnazioni su MegaDrive e 3DO: avanzare lanciando è troppo facile. Persino giocando con squadre molto forti sui giochi di corsa, è preferibile mettere i naftalina i running back e bombardare letteralmente i ricevitori, tecnica più produttiva nel 99.9% dei casi. Altrettanto criticabile è la gestione della penalità: certe situazioni di evidente "pass interference" vengono bellamente ignorate, mentre altre sono punite senza apparente motivazione. Opinabile anche il fatto che spesso un running back debba "ritornare" un punt con un paio di difensori a mezzo centimetro dalla faccia, pronti a massacrarlo appena questo riceverà il pallone: una situazione che nella realtà verrebbe sanzionata con un'immancabile perdita di yard per la squadra che difende. Per finire, volendo proprio cercare il pelo nell'uovo, l'IA dei wide receiver appare un tantinello limitata: spesso i ricevitori si intestardiscono nel voler



Il novero di formazioni disponibili è più ricco che mai e comprende squadre della lega europea, nonché le migliori degli anni passati



seguire la traiettoria prefissata anche se questo li porta a ricevere il pallone fuori dal campo o, peggio ancora, a infilarsi in una zona ingolfata di difensori e a farsi intercettare.

Se la voce giocabilità appare quindi non esente da difetti (ma il livello è comunque alto, siamo noi ad essere iper-pignoli…), c'è davvero poco da obiettare per quanto riguarda la longevità: le squadre disponibili sono una valanga con team della NFL, franchigie europee, le migliori squadre degli anni passati e All Star Team. Inoltre è possibile controllare una franchigia ed editarla a piacimento, creando anche i propri giocatori da zero e seguendola nel corso degli anni. Gradevole anche la modalità Madden Challenges in cui il gioco propone alcuni obiettivi da superare, come la ricezione di cinque lanci consecutivi o una corsa di un certo numero di yard: al superamento del compito richiesto, il giocatore viene premiato con un certo numero di gettoni, che possono essere utilizzati per sbloccare nuovi stadi, giocatori segreti o cheat di ogni tipo.

Tirando le somme, **Madden NFL 2001** è un ottimo titolo, giocabile già dopo cinque minuti, a patto ovviamente che conosciate i fondamentali di questo sport, in grado di divertire per mesi e dalla realizzazione tecnica assolutamente eccelsa.

Le piccole magagne evidenziate nella recensione sono le stesse che la serie si porta avanti da anni (quindi se avete apprezzato i precedenti episodi della saga impazzirete per quest'ultima versione) e inficiano solo minimamente il giudizio complessivo di un titolo davvero valido. Il massimo del potenziale viene espresso nella modalità a due giocatori dove, con un'attenta copertura delle linee secondarie, si riesce ad avere un buon bilanciamento fra giochi di corsa e di passaggio: se avete un amico appassionato di football come voi, questo è uno dei titoli da non farvi mancare sotto l'albero a Natale..

voto 8 su 10

WWW.HARDSTORE.COM
Il più fornito ONLINE STORE ITALIANO... da noi trovi TUTTO quello che da altri non trovi

Cerchiamo PROMOTER!!!
Hai la possibilità di navigare in internet?
Vuoi "ricevere da noi merce GRATIS" ?
Promuovi il nostro sito in rete e verrai ricompensato...
tutte le info in merito le trovi sul nostro SITO...

VISA ONLINE
Fiditalia Da noi puoi pagare TUTTO in comoda rate

PER RIVENDITORI
H.S. DISTRIBUZIONE
Tel. 0471/501494
Tel. 0471/201007
Fax 0471/505763
NEGOZIO
C.so 3 Novembre, 72
TRENTO
Tel. 0461/390603

SOLO DA NOI PUOI TROVARE...
CHIP PSONE 15 fili
l'unico in attualmente disponibile che permette la lettura di qualsiasi CD (JAP,USA,STEALTH...)
ACTION REAPLAY DATEL CDX
SCHERMO LCD x PSONE
Disponibile da metà dicembre
Lettore MP3 x playstation
in offerta a sole lire 89.000 IVATE
DREAMCONNECTION 3in1
Permette di collegare joypad PSX,SS e cuore PC al DC.
CODECABLE x DREAMCAST
permette la connessione della dreamcast al PC. Imperdibile!
CDR VERGINI!!!
PRINCO
VERBATIM
prezzi imbattibili...
E inoltre troverai:
Sistemi di backup per GAME BOY e NEO GEO POCKET, CHIP PER CD RECORDER PHILIPS, modifiche per PLAYSTATION2, cuzzo le action replay per playstation e dreamcast sia DATEL che BLAZE, PSsmart link per leggere e scrivere le memorycard PSX dal tuo PC, moviecard 3in1 per leggere tutti i videoCD, Smart Joy USB per collegare il tuo dualshock al PC.

SISTEMI COPYALL
I sistemi copyall permettono di copiare qualsiasi CD "senza l'uso del computer"! Infatti acquistando la scheda copy all, un masterizzatore IDE o SCSI e un lettore CD sarete subito pronti per copiare CD senza l'obbligo di investire in un PC completo. I sistemi sono comunque collegabili a PC.
SISTEMA IDE 8x
Lettore CD 50x ide
Mast. Plextor 8x ide
£. 1.000.000
SISTEMA SCSI 8x
lettore Plextor 40x
Mast. TEAC 8x
£. 1.200.000
PUOI PAGARE ANCHE A RATE!
Es. 12 rate da 90.200 l'una. In pratica i sistemi si "pagano" da soli se stimati a dovere
A CHI PUO' SERVIRE?
CHI NON HA IL COMPUTER e vuole un sistema a basso costo per copiare CD, CHI HA IL COMPUTER ma vuole un sistema comodo, magari utilizzabile vicino al divano mentre si guarda un film, e che non occupi il computer. Inoltre la comodità di premere un solo bottone per far partire il sistema lo rende insostituibile!!! prova per credere...

LE NOSTRE OFFERTE
CONSOLE PLAYSTATION2 PAL GIA' MODIFICATA!!!
le modifiche saranno disponibili anche con montaggio FAI DA TE!!! contattaci
CONSOLE DREAMCAST PAL
con BootDisk + gioco
la console permette anche la navigazione in INTERNET senza ulteriori accessori!!!
SOLO 399.000 IVATA
MEMORYCARD Dreamcast DATEL 8mb + link lire 110.000
ACTION REPLAY DREAMCAST (fa da modif.) lire 110.000
DeskStick per playstation
bellissimo per i giochi arcade
SOLO 30.000 lire ivate
Action Replay CDX professional + PC link per tutte le Playstation crea i tuoi codici a sole 89.000 !!!
Psx PC Adapter porta parallela
Permette il collegamento di qualsiasi accessorio PSX creato per il vostro PC. Comprende trasformatore per supporto vibrazione!!! TUTTO A SOLO 35.000!!!

CHIP PSX con kit fai da te per il montaggio LIRE 8.400 IVATE
CHIP psx DC con kit fai da te lire 26.400 IVATE
CHIP DVD per lettori casalinghi LIRE 78.000 IVATE

HARD-STORE
RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO A COLORI

RIPARAZIONI DI QUALSIASI CONSOLE!!! con sole 50/60.000 lire!!!
Il nostro servizio riparazioni prevede il ritiro a casa della vostra console e la riconsegna della stessa riparata. Il servizio costa davvero poco e vi consente di riportare in vita console Playstation, Playstation2, Dreamcast, Nintendo e molte altre che ormai pensavate perdute... RICERCHIAMO ANCHE RIVENDITORI INTERESSATI!!! contattateci... IN TUTTA ITALIA!!!

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP**

NHL 2001

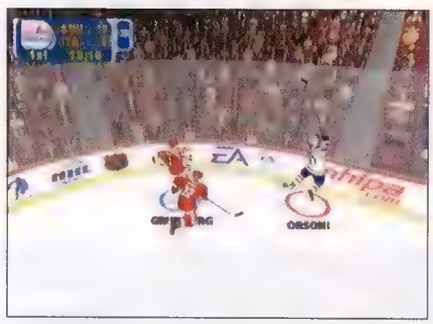
Riuscirà una delle più famose serie sportive mai prodotte da Electronic Arts a superare gli eccellenti risultati ottenuti da **Madden 2001** e **SSX**?

di marco**ravetto**

Pensare che su PlayStation2 sia possibile creare qualcosa di inedito dal punto di vista grafico e sonoro è quantomeno lecito, credere invece che i programmatori riescano magicamente a realizzare titoli mai visti anche per quanto riguarda meccanica e struttura di gioco è decisamente illusorio, soprattutto in ambito sportivo: il genere ha raggiunto dei livelli di realismo notevoli e in molte discipline è francamente difficile trovare qualche miglioria o aggiunta che modifichi sensibilmente l'impostazione di gioco. La prova di **NHL 2001** è iniziata tenendo in mente queste considerazioni e con la speranza che l'introduzione in computer grafica (niente FMV con sequenze televisive stavolta) e la presenza di un numero discreto di opzioni e team fossero il preludio a un titolo divertente e spettacolare. Il primo impatto con **NHL 2001** è decisamente positivo: i giocatori escono dagli spogliatoi e scendono sul ghiaccio tra le ovazioni della folla festante, le fasi di riscaldamento mostrano i portieri impegnati negli esercizi di stretching e il telecronista introduce i temi principali e le sfide che potrebbero decidere la partita. Con le prime linee una di fronte all'altra, l'arbitro pronto a gettare il puck e a dare il via all'incontro, la tensione raggiunge livelli indescrivibili: il primo ingaggio è salutato quasi come una liberazione e i giocatori cominciano a pattinare con notevole fluidità, esibendosi con invidiabile nonchalance in giravolte, veloci cambi di direzione e passaggi precisi. Il primo gol è seguito dall'immancabile replay automatico anche se, visto la non sempre felice selezione delle inquadrature, per apprezzare al meglio la segnatura e rivedere nei minimi dettagli l'azione è consigliabile selezionare l'opzione "replay" nel menu di pausa. Dopo qualche minuto di gioco la necessità di cambiare inquadratura si fa pressante, dato che quella di default è troppo ravvicinata e, pur mostrando in maniera dettagliata i giocatori, non consente di orchestrare azioni ariose e di vedere la posizione dei propri compagni, indispensabile soprattutto in occasione di fuorigioco e rapidi contropiedi; la gamma di visuali disponibili è abbastanza ampia, non sterminata ma comunque soddisfacente e, dopo aver optato per una inquadratura classica, si torna sul ghiaccio pronti a dar battaglia, non solo in maniera figurata dato che, in seguito a una carica un po' troppo energica in balaustra, due giocatori lasciano cadere stecca e guantoni e cominciano a prendersi a pugni fino a quando, ormai stremato, uno dei due contendenti cade a terra e si dirige verso la panca puniti con il volto segnato dalle botte appena prese. L'ingaggio e le azioni successive si svolgono con estrema fluidità, gli scontri duri, le conclusioni e le parate dei portieri esaltano la folla accorsa al palazzetto ma, non appena i due giocatori di cui sopra escono dalla panca puniti e ritornano sul ghiaccio accade l'imprevisto: il disco parte dalla stecca del difensore e lo scrolling, fino a quel momento impeccabile, mostra un primo, evidente, segno di cedimento. Poi un altro. E un altro ancora. Non c'è niente da fare: utilizzando una visuale ampia, una di quelle con cui sfruttare al meglio le potenzialità di un gioco del genere, l'azione subisce dei continui e ripetuti rallentamenti, crescenti in maniera direttamente proporzionale alla distanza dell'inquadratura. Tali pause permettono inoltre di notare altri difetti con evidente chiarezza: il pubblico è piatto e scarsamente realizzato, alcune animazioni non sono "collegate" in maniera perfetta e in diversi casi, anche di fronte a vere e proprie mazzate alle spalle, l'arbitro non sanziona l'intervento falloso con una penalità. Ciò nonostante è innegabile che **NHL 2001**, pur con i suoi difetti, sia estremamente giocabile: il sistema di controllo, semplice e preciso, aiuta a entrare rapidamente nel vivo dell'azione, il livello di difficoltà è calibrato con molta attenzione e ogni giocatore è dotato di diverse caratteristiche che ne influenzano (realmente) lo stile e le capacità. E' fondamentale per vincere le sfide più avanzate imparare a conoscere i propri giocatori, vederne lo stile nella schermata di introduzione (una stecca equivale a maggiore tecnica e abilità nelle conclusioni, un martello a cariche più potenti), controllare quelli "caldi" e sfruttare al massimo il *momentum*, ovvero la spinta emotiva aggiuntiva, segnalata in questo caso da una barra posta di fianco al nome del proprio team, derivante dall'appoggio del pubblico, dall'aver segnato un goal o più semplicemente da una serie di azioni spettacolari.

Sommando la presenza di un numero decisamente elevato di team (peccato che, come sempre, i giocatori delle compagini nazionali siano inventati), la possibilità di prendere parte a incontri e tornei di varia natura e l'ampia gamma di parametri a disposizione, è evidente come **NHL 2001** sia un titolo adatto a qualunque videogiocatore interessato a questo sport. Certo, non si tratta di un capolavoro assoluto e i rallentamenti presenti sono spesso fastidiosi, ma tenendo conto sia degli aspetti positivi che di quelli negativi, la valutazione globale non può che essere discreta; gli appassionati di hockey su ghiaccio possessori di PlayStation2 sono avvisati.

voto **7 su 10**



I nomi dei giocatori nelle formazioni nazionali sono come sempre inventati, ma la presenza dei team NHL e di squadre All Star soddisferà senza alcun dubbio gli appassionati di questa disciplina.

Utilizzando la maggior parte delle visuali si può incappare in evidenti rallentamenti, soprattutto in corrispondenza di ingaggi o situazioni "trafficate".

PLAYSTATION™ 2

La potenza è nulla senza i controller Mad Catz!

ISTRUZIONI IN ITALIANO

Per PS2, PSX e PSONE

Tempo di PlayStation™ 2! Arriva la console del nuovo millennio e Mad Catz è pronta ad accoglierla con le periferiche essenziali: il migliore volante per console MC2, l'unico con sistema AccuDrive™ per la calibrazione elettronica e che puoi comodamente appoggiare sulle ginocchia; i famosissimi pad Dual Force Advanced Analog Controller completi di Macro disponibili in nero, grigio e a colori; il DVD Wireless Remote Controller, telecomando con tasti fluorescenti per il lettore DVD della PS2 che funziona anche su tutti i televisori e videoregistratori.

Distribuito da

3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Giornata storta? Litigato con la fidanzata? Troppi problemi sul lavoro?
Che ne dite di sfogare lo stress facendo a botte ad esempio con... Shaquille O' Neal!

*I personaggi di **Ready 2 Rumble Round 2** sono tra i più simpatici e divertenti che ci sia mai capitato di vedere in un videogioco. Tanto per capire, uno assomiglia a Salvo del Grande Fratello...*

di igor**berzi**

*Tra le telecamere a disposizione ce n'è una che prevede la visuale in soggettiva (chi di voi si ricorda il mitico **Punch Out**?).*

Il sistema di combattimento prevede l'uso di combo e mega-colpi "definitivi" in perfetto stile beat'em up.

Tranquilli, non siamo diventati all'improvviso dei pazzi masochisti e non abbiamo alcuna intenzione di andare a farci ridurre a polpette in un eventuale scontro fisico con Mr. "duemetriesedici per centoquarantatrè chili". Semplicemente ci è appena arrivato in redazione il nuovo episodio, per PlayStation2, di **Ready 2 Rumble**, la strampalatissima simulazione di boxe il cui prequel, l'anno scorso, con i suoi protagonisti tanto surreali quanto grotteschi, aveva riscosso un buon successo di vendite su Dreamcast. Bene, sappiate che in questo nuovo episodio, tra le decine di improbabili pugili a disposizione, potrete scegliere di affrontare avversari decisamente rinomati: addirittura del calibro di Michael Jackson o del succitato e nerboruto Shaquille O'Neal. Che dire: solo la goduria di fare un occhio nero "virtuale" ad un personaggio come l'ambiguo ex re del pop, varrebbe il prezzo d'acquisto del titolo...

Le modalità di gioco sono quattro: nell'Arcade Mode, analogamente a quanto avviene in tutti i picchiaduro ad incontri, vi sarà proposto di affrontare in successione una serie di avversari fino allo scontro con il classico boss finale; nel Tournament Mode potrete dare vita ad un vero e proprio torneo di boxe in cui coinvolgere anche i vostri amici, mentre nel Team Battle Mode (anche questa modalità è diventata praticamente uno standard in tutti i beat'em up) gli scontri opporranno due squadre di combattenti. La modalità più interessante è quella denominata Championship: in tale sezione, infatti, una volta che avrete selezionato il vostro atleta preferito tra l'eterogeneo gruppo disponibile inizialmente, dovrete guidarlo durante tutta la sua carriera, avendo cura di seguirne gli allenamenti (potrete decidere se farlo lavorare sulla resistenza o sulla potenza, sulla capacità di incassare i colpi o di fare male all'avversario, e via dicendo) e l'alimentazione, scegliendo alla stesso tempo, da buon manager, se fargli disputare incontri utili per progredire nella classifica mondiale o per guadagnare soldi da reinvestire in strumenti di training più efficaci.

Va detto che i vari tipi di allenamento cui potrete sottoporre il vostro campione possono essere eseguiti sia automaticamente che manualmente: in quest'ultimo caso vi troverete ad affrontare una serie di sottogiochi che, pur nella loro estrema semplicità, rappresentano un simpatico seppur limitato diversivo rispetto all'azione "pugilatoria" vera e propria.

La meccanica di gioco presenta discreti miglioramenti rispetto a quanto visto nel prequel: l'intelligenza artificiale degli avversari è decisamente migliorata e, una volta raggiunti i livelli di difficoltà più avanzati, diventa molto più impegnativo vincere i match. Anche le mosse ed i colpi (standard e segreti) a disposizione di ogni singolo boxeur sono più vari, il che si traduce in incontri assai spettacolari e divertenti sia da vedere che da disputare. Va però sottolineato come la scarsa componente simulativa del titolo abbia come esito combattimenti che richiedono all'utente pochissimo tecnicismo: una volta che avrete capito qual'è il colpo più efficace a disposizione del personaggio che state controllando in quel momento, noterete che, continuando ad usare quella mossa senza soluzione di continuità, alla fine riuscirete ad avere la meglio su quasi tutti gli avversari. In realtà, la semplicità con cui da subito si riescono a controllare gli atleti sullo schermo, facendo loro eseguire con minimo sforzo anche i colpi più coreografici e spettacolari, se da una parte nuoce alla profondità nella meccanica di gioco (all'inizio è possibile portare a termine diversi incontri con successo anche solo premendo i pulsanti a caso), e di conseguenza alla longevità globale del titolo, dall'altra lo fa apparire estremamente divertente e coinvolgente fin dalla prima partita. Un altro elemento che contribuisce all'ottima impressione che il titolo trasmette nel medio-breve periodo è lo splendido aspetto grafico: pur non sfruttando a fondo le potenzialità di PS2, **R2R2** denota un'ottima realizzazione tecnica. I personaggi, bellissimi da vedere oltre che perfettamente caratterizzati, sono disegnati ed animati in modo da suscitare sempre nell'utente, se non proprio una risata, almeno un accenno di buonumore: è praticamente impossibile assistere alle varie pose di fine incontro di ciascun atleta senza lasciarsi sfuggire un sorriso. In definitiva un buon titolo: forse un po' limitato in quanto a longevità, questo **R2R2**, nel breve periodo, si dimostra una delle esperienze più immediate e divertenti attualmente disponibili per PS2.

voto **7 su 10**

TBWA/BDDP

"PlayStation" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. ©TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000. ALL RIGHTS RESERVED. Published by SonyComputer Entertainment Europe.Developed by TECMOLTD.

NON FATE L'AMORE. FATE LA GUERRA.

TECMO

now on PlayStation.2

DOA2 DEAD OR ALIVE 2

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP**

Tekken Tag Tournament

Scomparse le antiestetiche scalettature, il complesso motore grafico che caratterizza la conversione PS2 di **Tekken Tag Tournament** può ora essere apprezzato in tutta la sua spettacolarità. Peccato che il gioco non brilli altrettanto per originalità...

di diegocortese

Il coin-op di **Tekken Tag Tournament** rappresenta un riuscito tentativo da parte di Namco di speculare sulla popolarità della serie limitandosi ad apportare parziali miglioramenti al loro precedente **Tekken 3**. A parte l'aggiunta della quasi totalità dei protagonisti apparsi nella saga, per un totale di 34 combattenti, l'inserimento di qualche colpo speciale inedito e l'introduzione della formula di combattimento a squadre, i punti in comune con il terzo capitolo di **Tekken** sono numerosi. In quanto estremamente simili alle loro controparti passate, le tecniche impiegate dai personaggi sono assimilabili sin dalle prime partite nonostante il loro numero sia estremamente elevato (vi sono più di duemila mosse disponibili). Di conseguenza chiunque abbia una discreta esperienza con **Tekken 3** troverà ben poco da scoprire nel suo seguel. In particolare risulta deludente il modo in cui è stata interpretata la formula del combattimento a squadre, la cui superficialità nella realizzazione porta a incidere relativamente sulla meccanica di gioco.: l'influenza strategica offerta si limita alla necessità di alternare il combattente sul campo con quello di riserva ed eseguire un colpo combinato di semplice esecuzione. Quest'ultimo per altro costituisce più una tecnica per scambiarsi di posto incolumi che una mossa in grado di infliggere un'elevata quantità di danno all'avversario. A causa dei ridotti tempi di conversione, la versione PS2 di **TTT** non offre molto più del coin-op dal punto di vista strutturale. La meccanica di gioco non contiene nessuna variazione mentre gli extra risultano minori rispetto alla conversione di **Tekken 3**, sia dal punto di vista numerico che da quello qualitativo. A parte le due presentazioni e il finale dell'unico personaggio inedito del gioco, tutte le sequenze conclusive sono state realizzate in tempo reale in modo da ridurre i tempi di sviluppo del gioco. L'unico sottogioco introdotto è costituito dal **Tekken Bowl Mode**, un'bowling dalla fisica di gioco tutt'altro che simulativa, ma sufficientemente coinvolgente da intrattenere il giocatore per più di una partita.

Tutto l'impegno degli sviluppatori Namco è andato indubbiamente nel miglioramento del motore grafico che solo in piccola parte risente della sua origine trentaduebittiana. Ad eccezione dei fondali che risultano slegati rispetto al terreno di gioco, non vi è un solo elemento cosmetico di **TTT** che richiami alla mente il coin-op. La complessità dei modelli poligonali dei personaggi è assolutamente straordinaria. I numerosi dettagli presenti sui loro corpi sono stati accuratamente scolpiti in rilievo anziché semplicemente incollati sopra piatti poligoni; le texture non sono quindi impiegate per dare una sensazione di tridimensionalità ai corpi, ma per arricchirli ulteriormente di particolari. Assolutamente incredibili i volti dei personaggi la cui espressività, esaltata dalle sequenze finali, lascia senza fiato. Anche gli sfondi hanno goduto di un completo restyling che ha permesso loro di vantare un maggiore numero di elementi quali personaggi e veicoli animati, edifici con vetrate rilettenti e terreni con dettagli in rilievo. Completa il panorama sullo splendido motore grafico confezionato da Namco, un ampio numero di effetti speciali tra cui spicca una perfetta gestione delle fonti di luce: queste si riflettono in maniera impeccabile su personaggi e sfondi evidenziandone gli elementi in rilievo. Gli aspetti meno toccati dall'opera di rinnovamento Namco sono le animazioni, per il 40% riciclate dal precedente **Tekken**, ed il comparto sonoro, costituito da brani techno ripetitivi e dalla qualità incostante, oltre che da effetti sonori nella norma. Quasi del tutto assenti i campionamenti vocali, mancanza che del resto caratterizza tutti gli altri episodi della saga.

Il processo di adattamento del gioco al mercato europeo è risultato più che soddisfacente. A parte una sensibile riduzione della velocità dovuta ai 50Hz del segnale PAL, lo schermo di gioco non presenta le consuete bande nere ed il testo è stato localizzato in cinque lingue differenti (italiano compreso). La modifica più esaltante è però costituita, così come per la versione USA, dall'assoluta assenza delle scalettature che affliggono la sua controparte giapponese (vedi **SPC**70).

Considerati i ridotti tempi di realizzazione, la complessità dell'hardware PS2 e l'arretratezza del coin-op originale, Namco è riuscita a confezionare un buon prodotto in grado di soddisfare almeno i neofiti ed i giocatori occasionali. Chi però ha già esplorato **Tekken 3** in ogni sua caratteristica di gioco sappia che, spettacolarità grafica a parte, nel suo sequel non troverà molti elementi in grado di suscitargli nuove emozioni.

voto 7 su 10

L'assenza delle scalettature esalta gli splendidi modelli poligonali dei personaggi e la ricchezza dei fondali di gioco.

E' NATA.....

PS2 PlayStation™2

AFFAMATA DI PRODOTTI

TWIN SHOCK WIRELESS 2
- 2 Joypad completamente analogici
- Dual Shock
- Adatto ad ogni gioco
- NON richiede l'utilizzo di CAVI

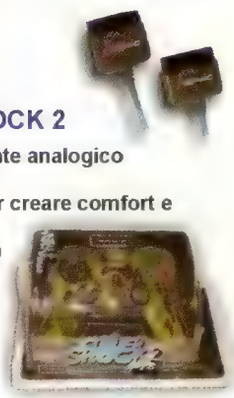
VERTICAL STAND
- Design elegante e pratico per posizionare la PS2 in verticale

TELECOMANDO Ps2
- Telecomando SENZA FILI

EXTENSION CABLE

MINI WHEEL
- 150° di sterzo
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Led luminosi per indicare la velocità

KILLER SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori



TWIN SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Disponibile in diversi colori

SPEED TRIPLE
- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

NOVITA'

COMPATIBILI PlayStation™1 - PlayStation™2 PSOne

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi qui presentati appartengono ai legittimi proprietari

bennet
BLUKIDS upim www.upim.it
PERMOCO

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccalé, 15 Biella (BI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Bresso (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausania (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

iPER
Carrefour
emmezeta

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TECMO** SVILUPPATORE **TEAM NINJA** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Dead Or Alive 2: Hardcore

A causa del tempo ridotto concesso agli sviluppatori, la conversione di **Dead or Alive 2** commercializzata a pochi mesi dal lancio giapponese di PS2 soffriva di non pochi problemi, problemi a cui Team Ninja ha pienamente posto rimedio con questo **DoA 2: Hardcore**.

Grazie al Recording Mode è possibile bloccare una scena di combattimento facendo ruotare la telecamera così da creare un effetto alla Matrix.

Alcune mosse eseguite in prossimità degli elementi del fondale consentono di interagire con essi.

di diego**cortese**

Firmando un contratto di esclusività con Sega of America all'inizio di quest'anno, Tecmo si era impegnata a non commercializzare sul mercato statunitense conversioni di **Dead or Alive 2** oltre a quella Dreamcast. Per aggirare questo vincolo è stato deciso di creare una nuova versione del gioco, rimediando altresì a quelle mancanze che affliggevano le prime conversioni realizzate per il mercato casalingo. **Dead or Alive 2: Hardcore** incorpora tutti gli elementi aggiunti nella recente versione giapponese di **DoA 2** per Dreamcast, affiancati da diverse novità. In primo luogo è stato donato al gioco un maggiore spessore, in modo da incrementare sensibilmente la longevità. Un particolare sistema di gestione degli elementi da sbloccare rende la loro scoperta più diluita nel tempo rispetto al passato: non sono più sufficienti poche ore di gioco per avere accesso a tutti i segreti contenuti in **DoA2: Hardcore**, ma bisogna soddisfare determinati requisiti. Per evitare che questo processo risulti eccessivamente frustrante, vi è più di un modo per ottenere il medesimo risultato. Il più rapido è dedicato ai giocatori esperti mentre i principianti possono ricorrere a metodi più "lenti", ma decisamente più semplici da portare a compimento. L'elemento bonus di maggiore attrattiva è senz'altro costituito dai costumi extra dei personaggi, il cui numero è addirittura raddoppiato rispetto alla versione originale. **DoA 2: Hardcore** vanta settanta abiti le cui differenze, in alcuni casi, non si limitano al disegno ed ai colori, ma si estendono anche alla fisionomia di chi l'indossa. Come in passato vi sono anche costumi creati variando semplicemente le scelte cromatiche, ma questi costituiscono una percentuale decisamente minore rispetto a quelli completamente originali. Una seconda serie di elementi collezionabili consiste nei numerosi bonus inclusi nella modalità Survival: si tratta per lo più di oggetti poligonali legati ai personaggi e che spaziano dai rossetti ai carri armati. Il completamento dell'intera collezione è indispensabile per conquistare ulteriori oggetti bonus speciali, richiesti per lo sbloccaggio degli ultimi costumi. Altri elementi che si rendono disponibili progredendo nel gioco comprendono una galleria di illustrazioni e due personaggi extra, il boss Tengu e Bayman, che portano la rosa dei combattenti a quattordici elementi. Le differenze con il precedente **DoA 2** per PS2 (vedi **SPC**70) non si limitano ai segreti. Importanti miglioramenti coinvolgono anche le arene di gioco. La modalità Tag Battle non si svolge più in un'unica ambientazione, ma presenta uno stage differente ed inedito per ognuno dei cinque incontri in cui si suddivide. Nello Story Mode sono state aggiunte alcune nuove arene ed arricchite quelle tradizionali. Le modalità disponibili sono state aggiornate alla versione *Limited Edition* realizzata per il Dreamcast esclusivamente per il mercato giapponese. Ai precedenti Story, Tag Battle, Team Battle, Time Attack, Versus, Survival e Sparring Mode sono stati aggiunti l'UPS, il Watch ed il Recording Mode. Il primo consente nel creare un file personale in cui verranno memorizzate tutte le statistiche di gioco. Tramite il Watch Mode si possono osservare incontri interamente gestiti dalla CPU. Il Recording Mode, infine, permette di registrare un combattimento per poi rivederlo da angolazioni differenti, oppure memorizzarlo su memory card. Sono inoltre state arricchite le opzioni di gioco che ora permettono di scegliere fra due lingue differenti (giapponese o un pessimo inglese), cinque sottotitoli (tra cui l'italiano) e la frequenza di aggiornamento dello schermo (50/60 hz). Altre modifiche minori includono l'aggiunta di una seconda presentazione, di nuove scene d'intermezzo e di brani musicali inediti. A parte la correzione dei bachi presenti nella versione giapponese di **DoA 2**, l'impiego del motore grafico (che verrà impiegato nel sequel di **Ninja Master**, attualmente in fase di sviluppo) non ha portato a miglioramenti degli di nota. Manca nuovamente l'anti-aliasing mentre modelli poligonali, animazioni, texture ed effetti speciali ribadiscono i medesimi standard qualitativi apprezzabili nel primo **DoA 2**. A parte qualche imperfezione nella traduzione, l'adattamento al mercato europeo è impeccabile. La mancanza di bande nere, l'assenza di censure e la possibilità di giocare con segnale PAL a 60 Hz, consentono di godere di un'esperienza di gioco anche migliore della sua controparte americana.

In definitiva **Dead or Alive 2: Hardcore** è la più completa versione disponibile sul mercato di uno dei migliori picchiaduro poligonali mai realizzati. Un titolo spettacolare ed estremamente giocabile, in grado di soddisfare pienamente sia i neofiti che i professionisti del picchiaduro.

voto **8 su 10**

LA SCIENZA NON SI DISCUTE!

$V = \frac{S}{T}$

velocità = SPEED / TRIPLE

SPEED TRIPLE™

SIMULAZIONE E CONTROLLO REALISTICO DELLA CORSA

NOVITA'

- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

COMPATIBILE PlayStation™1 - PlayStation™ 2 - PSOne

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+ INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi vi presentati sono proprietà dei rispettivi titolari.

bennet
BLUKIDS upim www.upim.it
EUROMACC

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 88 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Maccalè, 15 Desio (MI)
COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Brescia (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (MI)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
UNIVERSI PER DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)
F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (MI)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

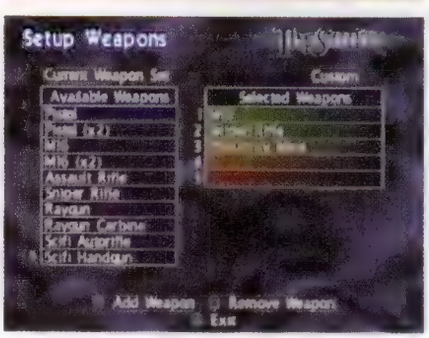
iPER
Media World
Carrefour
CENTRO COMMERCIALE ommezeta

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **FREE RADICAL** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

Time Splitters

Delusi dal ritardo subito dalla versione PAL di **Unreal Tournament**? Nessun problema. Giusto in tempo per il lancio europeo di PS2, Free Radical Entertainment ha concluso quello che può essere considerato un degno erede della brillante modalità multigiocatore di **Goldeneye**.



Potendo scegliere l'arsenale da introdurre nello scontro si può evitare l'abuso delle armi più potenti da parte di alcuni giocatori.

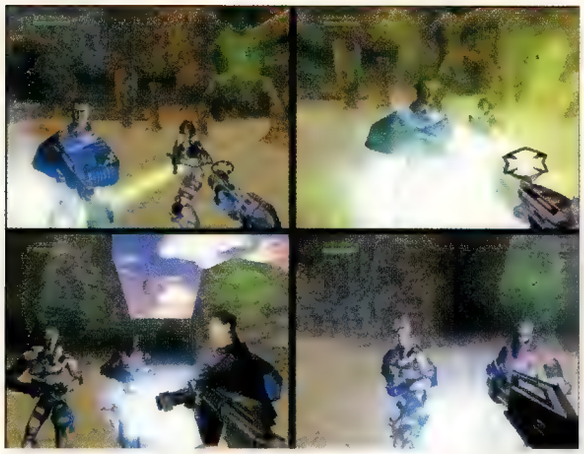
Fino a pochi anni fa, gli sparatutto in soggettiva realizzati per console erano conversioni più o meno fedeli di titoli prodotti per personal computer. I primi a dimostrare come fosse possibile sviluppare un FPS originale in grado di contrastare le proprie controparti per PC furono gli sviluppatori Rare con il tie-in per Nintendo 64 **Goldeneye**: grazie all'impiego di un motore grafico che non sacrificava la velocità sull'altare della complessità cosmetica, allo studio di una struttura di gioco pensata per durare nel tempo e all'introduzione di numerosi elementi innovativi, lo sparatutto in soggettiva dedicato a 007 rimane tutt'oggi uno dei migliori FPS disponibili per console. In particolar modo, la caratteristica principale a cui **Goldeneye** deve la propria popolarità è il frenetico Multiplayer Mode. Non c'è da meravigliarsi quindi se Radical Entertainment, composta da ex-elementi del team che ha realizzato **Goldeneye**, abbia scelto di sviluppare come titolo di lancio per PS2 quella che potremmo definire una versione ottimizzata di tale modalità. A questo scopo tutti gli elementi di gioco non specificatamente necessari per un FPS multigiocatore veloce, giocabile e ricco di opzioni, sono passati in secondo piano: una decisione che, considerati i ridotti tempi di sviluppo per un titolo di lancio e la qualità del prodotto finale, appare più che comprensibile.

Data la vocazione prettamente multigiocatore di **Time Splitters**, lo Story Mode presenta una struttura estremamente semplificata. Al giocatore sono proposti nove livelli di gioco, affrontabili in ordine sparso e a tre gradi di difficoltà differenti, ambientati in altrettante epoche temporali che vanno dal 1935 al 2035. Ognuno di essi può essere affrontato scegliendo tra due personaggi di sesso differente, la cui caratterizzazione varierà in sintonia con l'ambientazione del livello. Lo stesso vale per le numerose armi disponibili che spaziano dagli storici moschetti automatici Thompson M1928 ai futuristici fucili laser. Non manca ovviamente l'ampia scelta di bombe e mine retaggio di **Goldeneye**.

In **Time Splitters** il compito del giocatore è sempre il medesimo: sparare a tutto ciò che si muove scandagliando l'area di gioco alla ricerca di un artefatto che consenta di trasferirsi nella prossima epoca, vale a dire in un altro livello. Il compito di impedirvi di effettuare il balzo temporale è affidato ai Time Splitter, mostri armati che irrompono ferocemente nell'area di gioco non appena viene raccolto l'artefatto di cui sopra. La meccanica di gioco di **Time Splitters** si esaurisce all'incirca qui. Nessun gadget da utilizzare, nessuna interazione con personaggi non giocanti, nessun enigma da risolvere: il gioco si riduce al semplice "sparare per non essere uccisi". Decisamente poco per incentivare il giocatore a terminare tutti i livelli ad ogni grado di difficoltà. Per questo motivo, ogni volta che si completa uno di essi, si viene remunerati con l'aggiunta di un'ambientazione, un personaggio, un'arma o un cheat da impiegare nel Multyplayer Mode. In aggiunta vi sono anche dei tempi limite per ogni livello, rispettati i quali è possibile ottenere bonus aggiuntivi. I tre gradi di difficoltà dello Story Mode si differenziano per il numero di nemici presenti, l'efficacia delle loro armi e la precisione del sistema di puntamento automatico delle proprie. Ciononostante il bilanciamento del livello di difficoltà non risulta ottimale: a causa dell'elevato danno inflitto dall'arsenale nemico, il livello Easy fa registrare un tasso di mortalità eccessivamente alto, situazione che peggiora drasticamente nei livelli Normal e Hard. Fortunatamente è possibile affrontare lo Story Mode con un amico mediante split-screen, in modo da offrirsi copertura a vicenda e coltivare concrete speranze di vittoria. Il completamento di una buona parte dello Story Mode dà accesso al Challenge Mode, una modalità suddivisa in varie prove di abilità quali eliminare un elevato numero di nemici che attaccano contemporaneamente. L'ideale per misurare le proprie capacità in vista delle partite multigiocatore con gli amici.

Lo Story Mode incluso in **Time Splitters** risulta povero di contenuti quanto il Multiplayer Mode è ricco di opzioni e modalità di gioco. Fino a quattro giocatori umani possono partecipare contemporaneamente, a seconda dell'ambientazione selezionata, a sei modalità di gioco differenti. Queste comprendono: Deathmatch (tutti contro tutti oppure a squadre), Capture the Bag (cattura la bandiera), BagTag (prendi la borsa e tienitela stretta per il maggior tempo possibile), Knockout (numero di vite prefissato), Escort (difendere un'area, un oggetto o una persona) e Last Stand (l'ultimo che rimane vince). Ai quattro giocatori umani possono essere affiancati fino a dieci bot gestiti dal sistema ad un livello di abilità selezionabile. Grazie all'utilizzo dei bot, un solo giocatore può partecipare alle modalità multigiocatore per studiare o raffinare le strategie da applicare nelle partite con gli amici. Fra la lunga lista di opzioni presenti in **Time Splitters**, spicca la pos-

di Diego Cortese



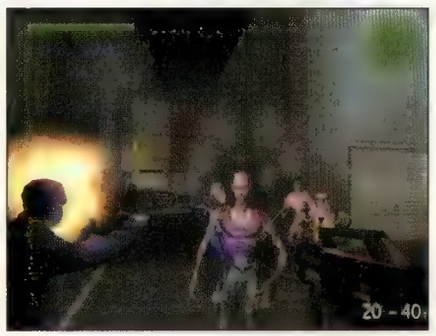
sibilità di creare i propri livelli per poi salvarli su memory card. Primo esperimento di questo genere su uno sparatutto in soggettiva per console, il Map Maker inserito in **Time Splitters** consente, tramite un'interfaccia di semplice assimilazione, di creare nuove arene di gioco personalizzando una ventina di aree dall'estensione già prestabilita. Questi "spazi vuoti" andranno riempiti con pareti, porte, mobili, luoghi di apparizione delle armi, fonti di luce ed altro ancora fino ad arrivare al "livello perfetto": quest'ultimo viene salvato su memory card in wireframe per poi essere ricoperto dalle texture relative all'epoca storica selezionata una volta iniziato il gioco. La possibilità di creare i propri livelli consente di porre rimedio alla non eccelsa qualità delle architetture originali: i troppi percorsi senza uscita e corridoi stretti che caratterizzano alcune di queste ambientazioni le rendono infatti poco adatte agli scontri multigiocatore.

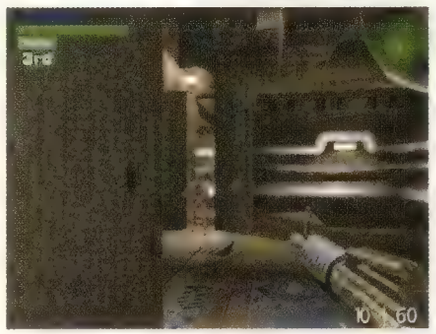
La più completa delle strutture di gioco sarebbe però inutile se non soggiacesse ad un livello di giocabilità all'altezza. Fortunatamente **Time Splitters** può godere della notevole esperienza accumulata dagli sviluppatori di Free Radical ai tempi della collaborazione con Rare. Questo nuovo sparatutto Eidos si gioca esattamente come **Goldeneye**: azione frenetica in cui non vi è il tempo per pensare una strategia di gioco, solo sparare e muoversi rapidamente. Rispetto al precedente sparatutto Rare, il controllo dei nemici da parte della CPU appare più affinato. A livelli di difficoltà elevati attendetevi nemici che avanzano conoscendo perfettamente l'area di gioco, coprendosi dietro ripari quando si trovano sotto tiro e sparando colpi precisi diretti alla testa dell'avversario. Può addirittura capitare che, nel disperato tentativo di eliminarvi, i malefici sparino alla cieca sporgendo dalla propria copertura solo l'arma impiegata. Paragonata agli FPS più recenti disponibili per PC, però, l'intelligenza artificiale in **Time Splitters** appare decisamente meno sofisticata: una volta equipaggiati con il giusto armamento, solo un nemico che vi aggredisce alle spalle potrà crearvi problemi. L'unica grande minaccia alla giocabilità di **Time Splitters** risiede nel suo sistema di controllo che, per quanto molto preciso, è limitato ai due stick analogici del pad. Dato che la riconfigurazione dei tasti non consente di usare la croce direzionale o i pulsanti principali per il movimento, come avveniva su N64, chi è abituato al sistema impiegato in **Goldeneye** potrebbe sentirsi inizialmente impacciato. Ciononostante, con un po' di pratica accompagnata da alcune modifiche alla configurazione dei tasti (consigliamo la "C" con l'uso di **L3**/**R3** per la scelta delle armi), si riescono ad ottenere prestazioni ottimali.
In fondo, a differenza di altri FPS quali **Unreal Tournament**, **Time Splitters** è nato per essere giocato su console.

Allo scopo di mantenere elevate fluidità e velocità di gioco (scende di poco sotto 60fps solo con quattro giocatori e 10 bot), il motore grafico impiegato in **Time Splitters** è stato realizzato senza adoperarsi in sensazionali virtuosismi cosmetici. La caratterizzazione di personaggi e nemici appare semplice, ciononostante divertente ed ispirata. Il pacchetto ludico include una svariata gamma di avversari, dagli zombie putrescenti agli alieni. Per quanto eccessivamente magri, molto probabilmente per scelta artistica, i modelli poligonali appaiono discretamente dettagliati. Appena accettabile anche la qualità delle animazioni, che soffrono prevalentemente in varietà. In particolare risultano piuttosto statiche quelle delle armi, soprattutto nella fase di ricarica.
Le arene di gioco presentano una costruzione povera di fantasia, costituita principalmente da corridoi stretti, stanze ed angoli molti semplici. Anche in quanto a texture ed effetti speciali, **Time Splitters** ha poco da dire. Manca il sangue, la vampa di bocca delle armi non illumina l'ambiente circostante e le esplosioni, soprattutto quelle delle granate, mancano di realismo. Qualitativamente incostante la colonna sonora, costituita brani fastidiosamente ripetitivi che si alternano ad altri più orecchiabili. Apprezzabili invece gli effetti, più importanti in un FPS rispetto all'accompagnamento musicale. Il fragore delle armi unito al tintinnio dei bossoli che cadono al suolo contribuisce ad incrementare l'esaltazione del giocatore durante gli scontri a fuoco.

La varietà di ambientazioni, personaggi ed armi unita alla possibilità di creare le proprie arene di gioco, rendono **Time Splitters** una sorta di generatore universale di sparatutto in soggettiva multigiocatore. Un titolo perfetto per passare ore con gli amici blastandosi allegramente a vicenda. Se quello che cercate in un FPS è una modalità multiplayer dalla ricca dotazione di opzioni e divertente da giocare, **Time Splitters** è il titolo più adatto a voi.

voto 8 su 10



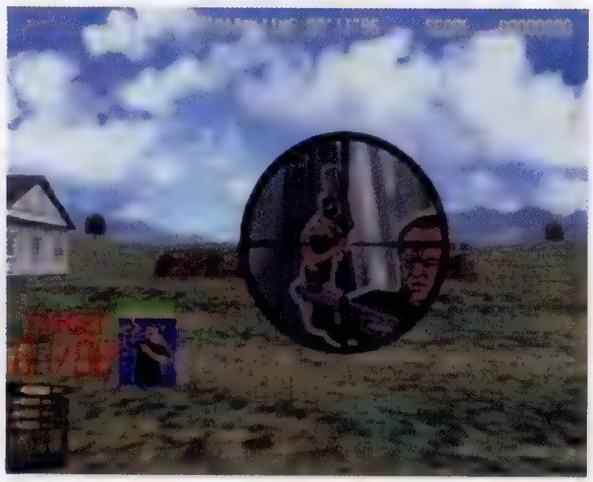


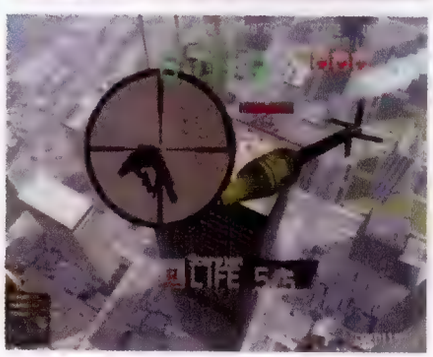
L'aggiunta di un reticolo di mira al sistema di puntamento telescopico dei fucili avrebbe reso il loro utilizzo più suggestivo.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Silent Scope

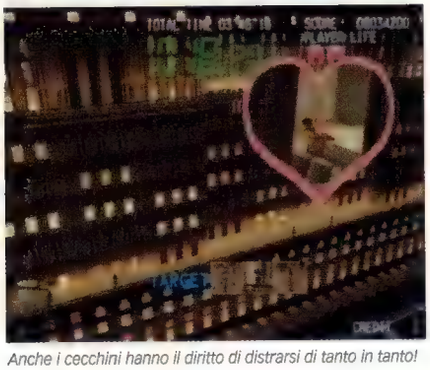
Il più originale tra gli sparatutto con light gun usciti negli ultimi anni è finalmente arrivato sui sistemi casalinghi. Sfortunatamente l'elemento che più lo caratterizzava è andato perso durante il processo di conversione...





Quel razzo è troppo vicino per i miei gusti.

Konami non ha mai avuto problemi a progettare i più controller più bizzarri per soddisfare l'estro dei propri game designer: non si contano le batterie, tastiere, chitarre e tappetini con cui la casa nipponica ha riempito le sale giochi in questi ultimi anni. Tra i coin-op più recenti distribuiti nel nostro Paese, quello ad offrire la maggiore attrattiva è **Silent Scope**, un simulatore di cecchino da giocare mediante la riproduzione in scala ridotta di un fucile di precisione. L'arma in questione è il noto Heckler & Koch PSG-1calibro 7.65 x 52 NATO, fucile semiautomatico a colpo singolo estremamente diffuso tra gli eserciti e le forze speciali per via della sua elevata accuratezza. L'elemento che più caratterizza la sua controparte videoludica è un piccolo visore a cristalli liquidi che simula il puntamento telescopico del fucile: guardando lo schermo di gioco si ha una panoramica dell'area in cui sono posizionati i bersagli, mentre posando l'occhio sul mirino li si vede ingranditi di diverse volte. Quando si è trattato di studiare la conversione del gioco per il mercato casalingo, Konami ha dovuto affrontare un serio problema: per quanto non sia nuova alla realizzazione di sofisticati controller dedicati, quali la batteria di **Drummania**, realizzare una versione economica del fucile impiegato nel coin-op avrebbe probabilmente fatto lievitare il prezzo del gioco di almeno mezzo milione. Una cifra che sicuramente non sarebbero stati in molti a spendere per acquistare un "semplice" controller. Inoltre, la produzione di un arma troppo realistica avrebbe sicuramente riacceso il dibattito sull'eccessiva violenza nei videogiochi. Konami ha quindi deciso di ovviare al problema realizzando un sistema di puntamento tramite controller che simulasse il più possibile quello originale: mediante lo stick analogico si controlla un reticolo proiettato sullo schermo di gioco all'interno del quale viene mostrato l'ingrandimento del bersaglio. In questa modalità di tiro il mirino si muove molto lentamente in modo da rendere più semplice il puntamento. Quando è necessario effettuare movimenti rapidi del mirino, ad esempio nel caso di bersagli distanti tra loro o estremamente vicini al tiratore, si può passare alla seconda modalità di tiro che presenta un reticolo differente privo d'ingrandimento. Oltre a risultare di difficile assimilazione, questo sistema di puntamento soffre di una cattiva gestione dello stick analogico di DualShock2 che risulta abbastanza impreciso: riuscire ad ottenere la precisione millimetrica necessaria in certe situazioni richiede molta pratica e concentrazione. Ad eccezione del sistema di puntamento, **Silent Scope** per PS2 è sostanzialmente identico alla sua controparte a gettoni. Il giocatore impersona un tiratore scelto della polizia incaricato di salvare il Presidente e la sua famiglia da un gruppo di terroristi organizzati. Il gioco è diviso in varie sezioni nelle quali è necessario eliminare il numero di bersagli presenti sullo schermo



Anche i cecchini hanno il diritto di distrarsi di tanto in tanto!

prima che termini il tempo a disposizione o che si accusino un certo numero di colpi. Non sempre potete ingaggiare i bersagli da comode postazioni fisse, in alcuni casi è necessario fare fuoco a bordo di elicotteri che ruotano sopra l'obbiettivo oppure di macchine dalla guida instabile. Gli avversari annoverano nemici dotati di fucili di precisione ed armi automatiche oltre che veicoli terrestri ed aerei. L'eliminazione di questi ultimi può essere agevolata colpendo un determinato punto del bersaglio costituito, ad esempio, dal conducente o da un elemento chiave della struttura del mezzo. Intervallano le fasi di gioco normali i combattimenti contro i boss che, a differenza dei nemici comuni, richiedono una maggior dose di proiettili per essere eliminati. Se si possiede una mira sufficientemente stabile è possibile tentare di ucciderli all'istante colpendoli alla testa. Rispetto ai classici sparatutto con la pistola, **Silent Scope** offre una maggiore varietà di gioco. L'alternarsi dei vari livelli avviene in modo non lineare, dipendente sia dalle prestazioni del giocatore che, in alcuni casi, da sue scelte dirette. In alcune aree, infatti, la propria posizione e la disposizione degli avversari varia da partita a partita. Ma la spiccata natura arcade ne mina però la longevità: per terminare il gioco sono sufficienti una dozzina di minuti, di conseguenza riuscire a provare tutti i percorsi alternativi richiede al massimo qualche ora. La presenza di un Time Attack Mode, di una modalità ambientata in un poligono di tiro e l'aggiunta del Training Mode sostengono solo in parte la ridotta curva d'interesse.

Dal punto di vista tecnico, **Silent Scope** è assolutamente identico alla versione arcade. Le varie situazioni in cui si trova il giocatore sono ricreate con un notevole dettaglio. Durante lo scontro tra poliziotti e terroristi, si vedono gli agenti sparare riparati dietro le macchine; bersagliati dai cecchini avversari che voi avete il compito di eliminare.

Numerosi sono i tocchi di realismo adottati per rendere più coinvolgente l'azione di gioco. Quando si spara bisogna tener conto della deflessione della traiettoria dei proiettili e dell'effetto di overpiercing. Nelle fasi in cui si è a bordo dell'elicottero, l'inquadratura ondeggia dandovi la sensazione della precarietà della vostra postazione. Nei combattimenti notturni si impiega un visore ad intensificazione di luce stellare che consente di vedere solo all'interno del reticolo di mira. Quest'ultimo si polarizza automaticamente ogni qualvolta viene lanciato dal nemico un bengala per illuminare il terreno circostante, costringendo il giocatore ad impiegare il mirino privo d'ingrandimento. Decisamente suggestivi i fasci laser proiettati dai puntatori delle armi nemiche che scandagliano l'area di gioco in cerca di un bersaglio.

Discreto il sonoro, costituito per lo più da spari, istruzioni vocali del proprio comandante e un accompagnamento musicale "da telefilm d'azione" americano. La relativa immediatezza del suo sistema di controllo e la ridotta longevità rendono difficile affezionarsi a lungo alla conversione di **Silent Scope** per PS2. A patto che non si adori il coin-op alla follia è consigliabile attendere la realizzazione di uno sparatutto con pistola che utilizzi effettivamente… er, una pistola.

voto 6 su 10

BLACK BOX Games

Via Masini 101 Castelfiorentino Fi infoline 0571684774 fax 0571628989
black-box@black-box.it 130 mq per la vendita - Cash&Carry Rivenditori

WWW.BLACK-BOX.IT

Privati Rivenditori

SPECIALE DREAMCAST !!
CONSOLLE DC PAL + CHUCHU ROCKET + 1 GIOCO
VIRTUA STRIKER - SNOW SURFER + ECCO THE
LIRE 469.000 !!!

1 GIOCO TYPE 1 + 1 GIOCO TYPE 2 LIRE
VIRTUA STRIKER - SNOW SURFER - MONACO
ECCO THE DOLPHIN - SOUL FIGHTER -
TYPE 1

NIGHTMARE CREATURES 2 - DEAD OR ALIVE 2 -
PLASMA SWORD - EVOLUTION - MDK2 - ZOMBIE
TYPE 2

PS2 !!! telefonare...

e-mail? Vuoi ricevere
nostri listini settimanali?
scrivici

Black-box@black-box.it

difficile trovare un distributore,
trovare un distributore che
abbia tutto.....
VIDEOGIOCHI E ACCESSORI PER:
Psone - PS2 - Dreamcast - GameBoy - N64
e finalmente anche PC !!

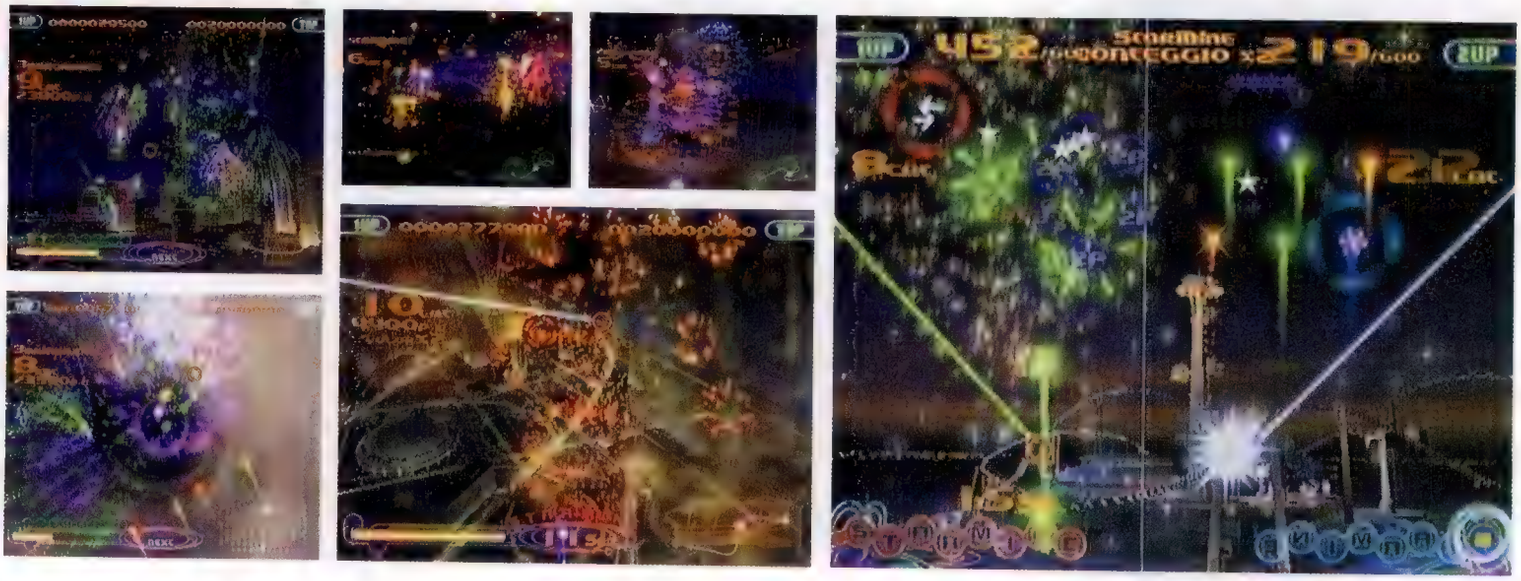
E poi????.....

POKEMON e DRAGON BALL

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Fantavision

Allo scopo di rendere più appetibile il suo esplosivo ed originale puzzle game al pubblico occidentale, Sony ha attuato sostanziali miglioramenti al gioco in fase di localizzazione. Sarà riuscita nel proprio intento?



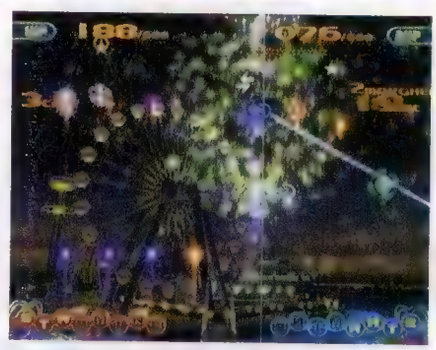
di diegocortese

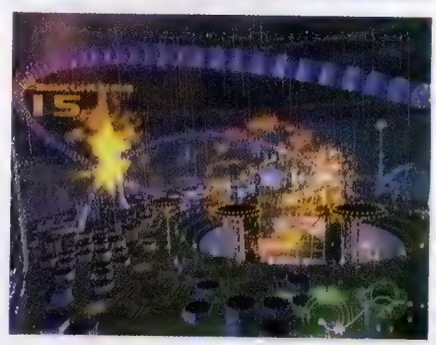
Le differenze con la precedente versione commercializzata in Giappone (vedi **SC**70), risaltano sin dalle prime schermate di gioco. Il menu successivo alla scelta delle cinque lingue in cui è localizzato **Fantavision** risulta più completo ed organizzato. La modalità di gioco principale dà ora accesso ad una serie di opzioni secondarie. Oltre al gioco classico, è offerta la possibilità di accedere ad una modalità dalla difficoltà maggiorata oltre che ad un completamente inedito Versus Mode. In quest'ultimo la formula di gioco originale è stata ampliata in modo da rendere più frenetico ed imprevedibile il duello tra i due giocatori. Lo scopo del gioco non è più quello di provocare la detonazione continua di fuochi artificiali per evitare di esaurire la propria barra di energia prima del superamento degli otto livelli, ma quello di riuscire a raggiungere un determinato numero di esplosioni prima del proprio avversario. Il tetto massimo di fuochi può essere deciso a priori scegliendo da 100 fino a 999 unità. La tecnica di gioco è rimasta sostanzialmente invariata. Impiegando un sistema di puntamento vettoriale, la cui origine varia a seconda della posizione dell'ultimo fuoco selezionato, bisogna agganciare e, in seguito, detonare salve di fuochi artificiali prima che si spengano. La detonazione può avvenire solo tra fuochi dello stesso colore raggruppati in un minimo di tre unità. La presenza di razzi di tre tinte differenti, richiede di doverli combinare tra loro per riuscire a raggiungere il numero necessario perché possa avvenire la loro esplosione. Questo è possibile tramite fuochi multicolori chiamati Furie che fungono da anello di congiunzione tra i razzi di differenti elementi cromatici. Unendo l'uso delle Furie a quello dei differenti effetti pirotecnici creati dai fuochi, le cui scintille possono detonare quelli del medesimo colore, è possibile realizzare lunghe combinazioni in modo da incrementare esponenzialmente il propio punteggio. La medesima capacità di concatenazione delle Furie è condivisa dai Bonus, icone contenute all'interno dei fuochi che, una volta detonate, danno accesso a svariati vantaggi che, nella modalità di gioco originale, comprendono punti extra, energia e le stelle necessarie per entrare nel Bonus Stage "Starmine". Per incrementare la competitività tra i due giocatori, sono stati aggiunti due nuovi Bonus che gli consentono di interferirsi a vicenda. Il primo di essi consente di variare la posizione della linea di demarcazione che divide lo schermo di gioco, sfruttando in questo modo la salva di fuochi lanciata per l'avversario per aumentare le proprie concatenazioni pirotecniche. Il secondo ribalta il campo di gioco consentendo di avvantaggiarsi dell'allargamento della linea di demarcazione eventualmente effettuata dall'altro giocatore. Per rendere il risultato della partita ancor più incerto, è infine concesso un ulteriore Bonus durante la modalità Starmine finalizzato alla moltiplicazione del punteggio.

La presenza della modalità a due giocatori compensa la scarsa longevità che caratterizzava il titolo originale, difetto che la presenza di alcune modalità segrete sbloccabili con il progredire del gioco non riusciva a colmare. Sfortunatamente è rimasta invariata la casualità con cui vengono inviate le salve successive alle prime ondate, il che, in taluni casi, rende il completamento del gioco una mera questione di fortuna. Oltre alla modalità di gioco principale, sono stati inclusi tutti gli extra presenti nella versione nipponica che comprendono il segreto Chain Mode, la possibilità di rivedere le proprie partite con angolazioni ed effetti grafici differenti ed un completo tutorial commentato interamente in italiano. Dal punto di vista tecnico, il processo di localizzazione risulta più che efficiente. Sebbene manchi l'anti-aliasing ed il doppiaggio in italiano risulti eccessivamente impersonale, lo schermo di gioco non presenta il consueto schiacciamento e la riduzione della velocità è tutto sommato trascurabile. La colonna sonora techno scelta per la versione occidentale (che sostituisce le bizzarre ed allegre musichette della versione giapponese), contribuisce ad accrescere l'effetto allucinogeno provocato dai virtuosismi cromatici del motore grafico.

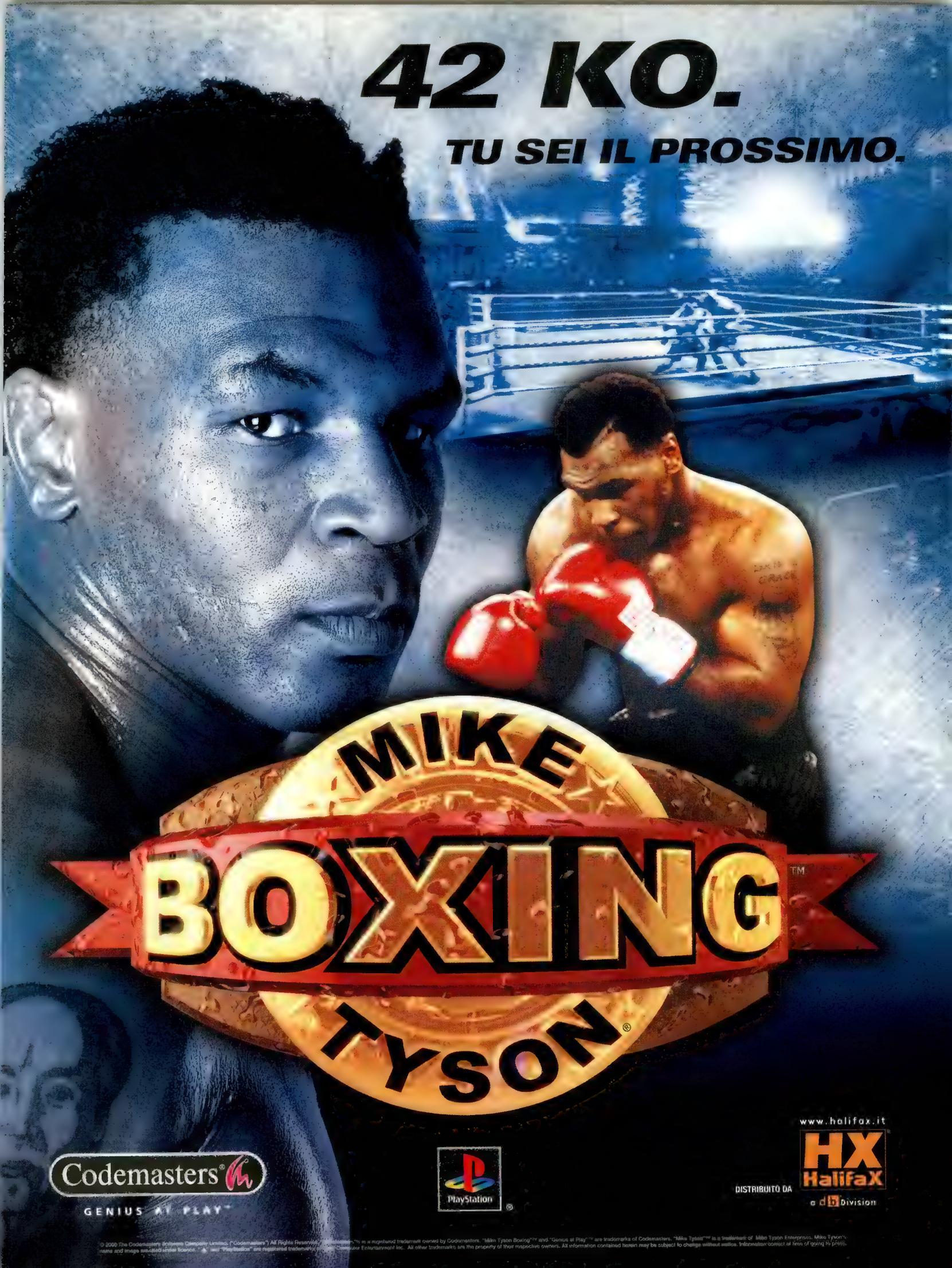
Per quanto più completa rispetto alla sua controparte originale, la versione PAL di **Fantavision** non presenta ancora una meccanica sufficientemente solida da consentire di conservare l'interesse per questo originale puzzle game per un lungo periodo di tempo. Risultato ottenibile solo da un eventuale sequel caratterizzato da una difficoltà più bilanciata e dalla presenza di un avversario gestito dalla CPU nella modalità a singolo giocatore.

voto **7 su 10**





La rotazione dello schermo di gioco nella modalità a due giocatori aggiunge imprevedibilità all'esito della partita.



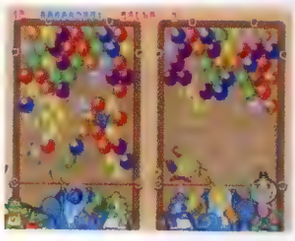
© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Mike Tyson Boxing™" and "Genius at Play™" are trademarks of Codemasters. "Mike Tyson™" is a trademark of Mike Tyson Enterprises. Mike Tyson's name and image are used under license. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All information contained herein may be subject to change without notice. Information correct at time of going to press.

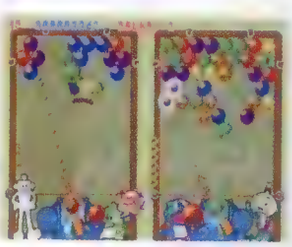
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Super Bust-A-Move

Uno dei più divertenti puzzle game prodotti in questi ultimi anni approda su PlayStation2. Quali sono le novità e quali le migliorie rispetto alle precedenti versioni ma, soprattutto, siamo così sicuri che fosse necessario?

La presenza di qualche piccola novità non ha comunque apportato particolari cambiamenti o migliorie alla meccanica di gioco.

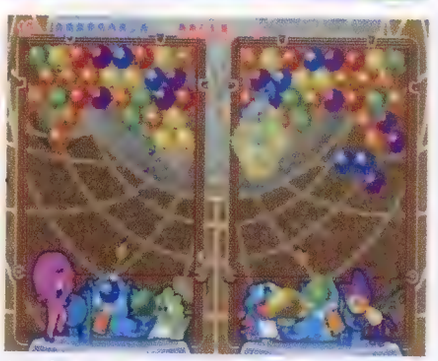




di marco**ravetto**

Appartenete a quella categoria di giocatori che hanno comprato la PlayStation2 aspettandosi solo titoli originali e innovativi? Allora potete anche girare immediatamente pagina ed evitare di perdere cinque minuti per leggere questa recensione. **Super Bust-A-Move** ha infatti ben poco di innovativo, non possiede una grafica che sfrutta le potenzialità della console Sony, non ha un sonoro strabiliante… insomma non ha nulla di ciò che state aspettando. Cos'ha quindi da offrire il nuovo titolo di Taito per interessare e convincere il possibile acquirente all'esborso di denaro? Semplice, **Super Bust-A-Move** su PlayStation2, come del resto tutti i precedenti episodi della serie, offre una giocabilità insuperabile che, forte di una meccanica semplice, riesce a coinvolgere e a divertire per un periodo di tempo praticamente illimitato, sia nelle sfide in singolo che in quelle contro un amico. Inutile dilungarci sulla descrizione del gioco (in due parole, bisogna allineare tre o più bolle dello stesso colore) e in disquisizioni filosofiche sulla trama della modalità principale, in cui il personaggio prescelto deve sfidare a colpi di bolle degli agguerritissimi avversari ognuno dotato di un differente schema d'attacco (ovvero la sequenza con cui le sfere vengono spedite nel campo del nemico), direi che è il caso di indirizzarci subito sull'argomento cardine di questa recensione, ovvero l'elencazione e la descrizione delle novità. Per essere più precisi, sarebbe meglio utilizzare il singolare dato che dopo un attento esame siamo giunti alla conclusione che **Super Bust-A-Move** si differenzia dai precedenti episodi per un unico particolare, peraltro non di secondo piano; per rendere più divertente la sfida e costringere il giocatore a studiare con maggiore attenzione le proprie mosse, i programmatori hanno inserito delle bolle speciali, dagli effetti più o meno devastanti, oltre ad introdurre in alcuni livelli, dei nastri trasportatori che cambieranno, in caso di collisione, la traiettoria della sfera in maniera imprevedibile. La presenza di bolle di dimensioni ridotte, in grado di infilarsi in zone altrimenti inaccessibili, o di bolle dall'effetto simile a una palla da bowling influenzano in maniera abbastanza rilevante la tecnica di gioco dato che con una sola mossa possono permettere di ribaltare una situazione a prima vista disperata. Per chi ama i classici e non è interessato a queste novità è stata inserita un'opzione, denominata con estrema fantasia Classic, che contiene una raccolta dei migliori livelli di tutti gli episodi, una sorta di Greatest Hist di **Bust-A-Move**. L'intento dei programmatori di mettere tanta carne al fuoco per offrire molte varianti e modalità di gioco è senza dubbio apprezzabile e, tra tutte le versioni da noi provate, **Super Bust-A-Move** è certamente una delle più complete e interessanti; la decisione di non eccedere troppo in inutili tecnicismi e di evitare di arricchire i livelli con particolari grafici inutili al fine del gioco è apprezzabile dato che, al fine della valutazione globale, una grafica più ricca nei fondali e nelle ambientazioni di gioco non avrebbe comunque giovato più di tanto. In definitiva **Super Bust-A-Move** merita un giudizio positivo, anche se viene da chiedersi se sia proprio necessario acquistare un titolo che, seppure divertente, non sfrutta minimamente le potenzialità di PlayStation2; in fondo, sarebbe molto più economico comprare una precedente versione uscita per PlayStation…

voto 7 su 10



La grafica e il sonoro, seppur discreti non rendono minimamente giustizia alle capacità tecniche di PlayStation2.

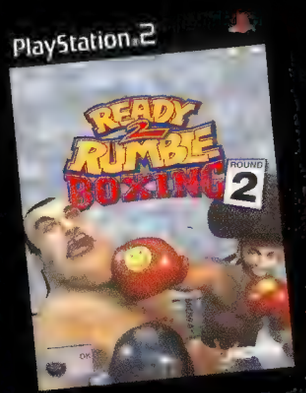
INFOGRAMES

MIDWAY

www.midway.com

AFRO

A volte essere i migliori significa trascorrere un sacco di tempo con Afro Thunder...



Uh huh, ben fatto. Il Re del Ring, Afro Thunder, ritorna con una nuova veste grafica, nuove mosse, nuovi sberleffi e con un rinnovato spirito vendicativo. Oltre a una vasta serie di inedite caratteristiche, ti attendono 13 violenti pugili, 5 personaggi speciali e 10 lottatori già presenti nella versione precedente. Preparati a un nuovo modo di intendere la boxe: senza mezze misure e sempre al massimo livello. Forza, sali sul ring! Lo so che ti senti pronto!
È il momento di fare sul serio!

Raggiungi la forma migliore con gli allenamenti in palestra

Nuovi incredibili colpi per chiudere l'incontro

Nuovi sberleffi, combo e animazioni spettacolari

23 violenti pugili, ognuno con la sua personalità e le sue caratteristiche

Combatti contro avversari sempre più agguerriti

PS2.it
www.ps2.it

"...il gioco più divertente disponibile al day one europeo della PS2..."

PlayStation 2

Dreamcast

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2 ©2000 Midway Home Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. L'aspetto di Michael Buffer e il marchio READY TO RUMBLE sono utilizzati su licenza di Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Tutti i nomi degli altri personaggi sono marchi registrati di Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY e il logo Midway sono marchi registrati di Midway Amusement Games, LLC. usati su licenza. Distribuito dietro licenza di Midway Home Entertainment Inc. Compatibile con PlayStation Game Console e con PlayStation 2 Computer Entertainment System. PlayStation e i loghi PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Sega, Dreamcast e il logo Dreamcast sono marchi o marchi registrati di Sega Enterprises, Ltd. Le caratteristiche potrebbero variare a seconda della piattaforma utilizzata.

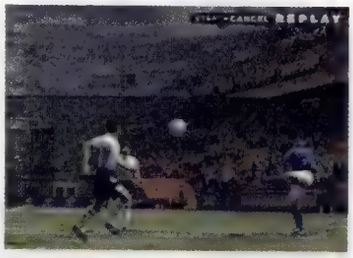
*Le schermate sono state prese dalla PlayStation 2

Distribuito da

INFOGRAMES

International Superstar Soccer (ISS)

Produttore: Konami **Genere:** Sportivo **Data di uscita:** 24 novembre



No, no saltate questa mini-recensione. Comprendiamo perfettamente il vostro pregiudizio verso la conversione PAL di un soccer game che nell'edizione nipponica è stato liquidato da **SC** con un triste 4 su 10. Le cose sono cambiate, e di molto, durante il processo di localizzazione. Si perché il motore grafico è stato ottimizzato risparmiandovi i furiosi rallentamenti della versione giapponese (adesso molto meno evidenti), la velocità di gioco è stata incrementata, le animazioni implementate e rifinite, ed è stato eliminato il sistema di rilevamento della pressione sui tasti che determinava la potenza del tiro, a favore della più tradizionale barra di caricamento. Ma non solo. Compare per la prima volta il fattore "motivation", in base al quale la squadra cresce o cala in termini prestazionali in funzione di quanto avviene nel corso della partita (se il capitano risulta espulso/infortunato, ad esempio, il resto della squadra ne risente negativamente). E ancora. Forte della licenza FIFPro da poco acquisita, Konami ha fatto in tempo a sostituire i nomi fittizi dei calciatori con quelli reali, ponendo **ISS** in diretta competizione con **FIFA 2001**. Fossimo in voi, daremmo un'altra *chance* al soccer game Konami…

FIFA 2001

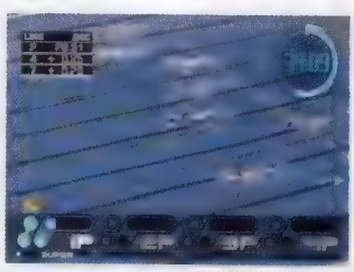
Produttore: EA Sports **Genere:** Sportivo **Data di uscita:** 24 novembre

L'ultimo episodio della serie sportiva più venduta al mondo ha rappresentato un grosso cambiamento per il numero uno dei publisher di videogiochi: **FIFA 2001** è stato il primo titolo EA ad uscire inizialmente in Giappone anziché in USA o Europa. Al momento del suo lancio nel Paese del Sol Levante, il gioco ha raccolto diversi consensi per il realismo della grafica, ma sono rimaste immutate le critiche rivolte da sempre alla serie calcistica di EA ed evidenziate nella recensione su **SC**72: l'impostazione del titolo è eccessivamente arcade e, dopo aver provato i raffinati tecnicismi degli ultimi **Winning Eleven**, la piattezza delle azioni di **FIFA** appare davvero ingiustificabile.

I sei mesi che sono passati dal suo lancio originale non hanno ovviamente giovato alla simulazione, che impallidisce letteralmente di fronte agli altri titoli sportivi made in Electronic Arts. Bisogna anche ammettere, a onor del vero, che l'offerta calcistica su PS2 è attualmente molto scarsa, in termini qualitativi e quantitativi: i titoli Konami per PlayStation, in questo caso, rimangono imbattibili.

ESPN International Track And Field

Produttore: Konami **Genere:** Sportivo **Data di uscita:** 1 dicembre



Nonostante il suo ingresso nella linea di giochi **ESPN, Track and Field** conserva la meccanica di gioco che lo ha a sempre caratterizzato. I dodici eventi disponibili, di cui due segreti, sono in buona parte rappresentati con il consueto sistema di controllo "spaccadita" costituito dalla rapida pressione alternata di due tasti, accompagnati in alcuni casi da un terzo tasto da premere al momento indicato.

Rispetto a **Ganbare! Nippon! Olympic 2000** (versione giapponese del gioco recensita su **SC**75), **ESPN International Track and Field** offre la possibilità di partecipare agli eventi sia singolarmente che in sequenza attraverso un campionato. Miglioramento che ben poco aggiunge ad una struttura priva di spessore che vede il suo unico fattore ludico nelle partite multigiocatore.

Più curato l'aspetto cosmetico che vanta atleti ottimamente costruiti ed animati oltre ad una gestione delle inquadrature studiata per ricreare l'atmosfera dei programmi televisivi ESPN.

Un titolo solo per appassionati, sempre che siano dotati di molti amici con cui giocare ed un multitap per PS2.

Midnight Club: Street Racing

Produttore: Take 2 **Genere:** Guida **Data di uscita:** 24 novembre

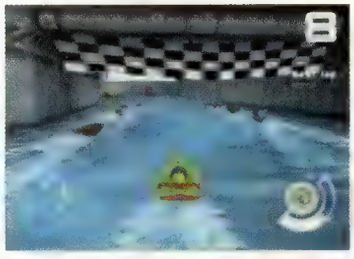
Il lancio di PS2 annovera un altro titolo di guida realizzato da Angel Studios e pubblicato da Take 2 oltre a **Smuggler's Run**, recensito qualche pagina più indietro. **Midnight Club** offre però un'ambientazione completamente diversa da quella off-road del titolo sopracitato, con il giocatore impegnato in una serie di corse notturne illegali attraverso metropoli come Londra e New York.

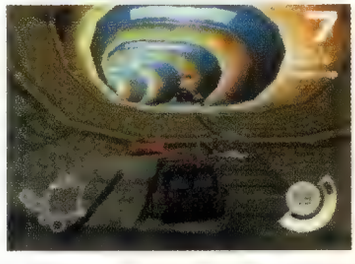
Permane quindi l'elemento "criminale", ormai un marchio di fabbrica per l'etichetta americana: in questo caso i soldi guadagnati con le corse servono al giocatore per elaborare il proprio mezzo o acquistarne uno nuovo. **Midnight Club** è un titolo di impronta decisamente arcade, che lascia ben poco spazio alla simulazione, come dimostrano i veicoli presenti nel gioco, creati da zero secondo le fantasie dei designer statunitensi.

Discreta la realizzazione tecnica, con alcuni effetti di luce piacevoli e una colonna sonora di buona fattura. Interessante sottolineare che Angel Studios è già al lavoro sul seguito del gioco: il settore dei giochi automobilistici per PS2 si fa sempre più affollato…

RC Revenge Pro

Produttore: Acclaim **Genere:** Guida **Data di uscita:** 12 dicembre

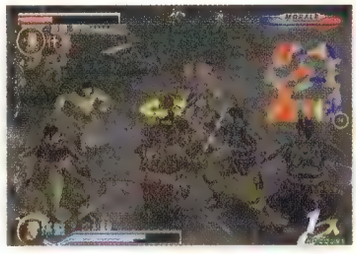




RC Revenge Pro è uno dei titoli per PS2 il cui sviluppo è passato più in sordina, complici lo scarso successo riscosso dai suoi predecessori, **RC Revolt** e **RC Revenge Pro**, e la non propria ottima condizione economica di Acclaim.
Il gioco è ancora una volta incentrato su una corsa fra vari veicoli radiocomandati: una trentina di mezzi devono farsi largo a sportellate attraverso una serie di mondi dalle ambientazioni più disparate.
L'impostazione, manco a dirlo, è al 100% arcade, tant'è che i veicoli (che vanno dalle classiche automobiline ai motoscafi) possono utilizzare una serie di armi dagli effetti più disparati.
Immancabile la modalità a due giocatori tramite split-screen, mentre fa piacere l'introduzione di un editor di circuiti, che riesce solo in parte a risollevare il giudizio su un titolo nel complesso piuttosto piatto.
Al di là della struttura di gioco già vista e rivista, la realizzazione tecnica di **RC Revenge Pro** non convince affatto e il titolo Acclaim esce sconfitto dal confronto con prodotti simili quali **Wild Wild Racing** di Rage.

Dynasty Warriors 2

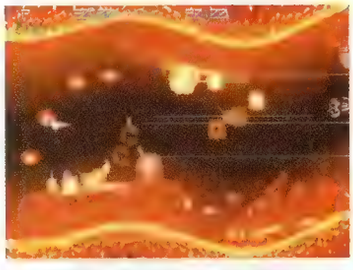
Produttore: KOEI **Genere:** Picchiaduro **Data di uscita:** 24 novembre

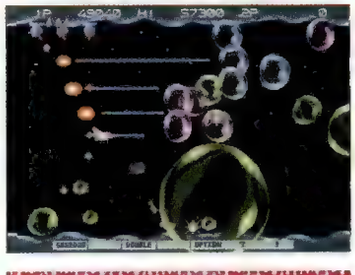


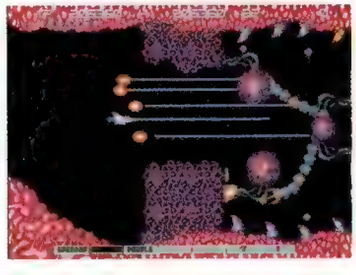
Anziché realizzare un sequel di **Dynasty Warriors** per PlayStation semplicemente arricchendolo di grafica e contenuti, Koei ha deciso di sviluppare un prodotto interamente nuovo rivoluzionando il concetto di picchiaduro a scorrimento. Selezionando uno tra i ventotto generali disponibili, ci si lancia in dettagliate rappresentazioni di otto delle maggiori battaglie descritte nel racconto cinese "La Storia dei Tre Regni" (da qui il titolo della versione giapponese, **Shin Sangokumusou**, recensita su **SC**75). Ogni azione compiuta dal giocatore durante il combattimento - quale l'eliminazione di un comandante nemico o la distruzione di una fortificazione - influenza il corso del conflitto e di conseguenza il suo esito finale. La gestione del personaggio è stata studiata in modo che risulti semplice da assimilare, anche per i neofiti dei picchiaduro. Anche le mosse speciali più potenti sono di semplice esecuzione. Malgrado la sua struttura presenti ancora ampi margini di miglioramento, in particolar modo per quanto riguarda elementi strategici, varietà di gioco e motore grafico, **Dynasty Warriors 2** risulta un buon picchiaduro in grado di soddisfare almeno gli appassionati del genere.

Gradius III & IV

Produttore: Konami **Genere:** Sparatutto **Data di uscita:** 24 novembre



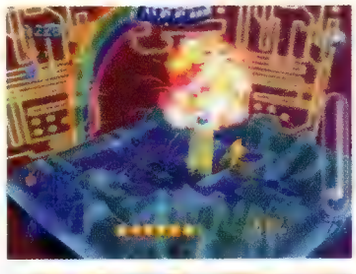




Per chi ha nostalgia degli sparatutto a scorrimento orizzontale di vecchia scuola, Konami ha sviluppato una collection che include le due più recenti incarnazioni della storica saga di **Gradius**. Introdotti da uno spettacolare filmato in FMV, **Gradius III** e **IV** replicano fedelmente le loro controparti a gettoni in ogni loro caratteristica. Entrambi presentano variazioni minori alla classica struttura del gioco originale, costituita dal semplice colpire tutto ciò che si muove e recuperare i bonus per potenziare il proprio mezzo. Un tipo di meccanica che molti considerano superata e fastidiosamente frustrante, a causa dell'obbligo di iniziare sempre dall'ultimo checkpoint e dell'impossibilità di superare i livelli avanzati quando si perde l'armamento accumulato. **Gradius III**, datato 1989 e convertito anche per Super Famicom, offre quattro astronavi ed un sistema di configurazione delle armi personalizzabile. **Gradius IV**, uscito nel 1998, consente di scegliere tra sei mezzi e presenta un motore grafico più vicino ai gusti degli attuali videogiocatori. **Gradius III & IV** non costituisce certo il titolo da mostrare con fierezza agli amici, bensì un ottimo passatempo per chi ama ancora questo genere di sparatutto.

Aqua Aqua Wetrix 2

Produttore: SCi **Genere:** Puzzle **Data di uscita:** 24 novembre



L'alternativa all'originale **Fantavision** di Sony arriva da SCi, per l'esattezza da **Aqua Aqua**, intrigante puzzle game in cui il giocatore è chiamato ad arginare l'acqua che piove dal cielo e si accumula sul terreno poligonale alterando la conformazione di quest'ultimo. Per farlo dovrà posizionare le zolle che giungono dall'alto dello schermo dove necessario, assicurandosi di non lasciar cadere neanche una goccia.
Evitare bombe, resistere ai terremoti, e lanciare palle di fuoco all'indirizzo dei quattro mostri che aspirano a mantenere il terreno arido ed inospitale, sono le attività complementari di una meccanica di gioco esigentissima i termini di riflessi e colpo d'occhio. A confronto **Tetris** vi sembrerà il solitario di Windows. Quattro le modalità di gioco incluse nel pacchetto ludico: Quick Puzzle Mode (scegli un livello da portare a termine e buonanotte), Story Puzzle Mode (la modalità di gioco principale che vi oppone tutti i livelli di **Aqua Aqua** in sequenza, introducendoli con una trascurabile narrazione), Training Mode (suddai, avete capito) e l'immancabile 2 Player Mode (fruibile via split screen). Dateci un'occhiata, potreste innamorarvene.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **REFLECTIONS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Driver 2

Nuove città, nuove macchine, nuove missioni.
Basteranno a Reflections queste credenziali per bissare l'enorme successo di pubblico ottenuto con il primo **Driver**?

Se volete misurare i vostri riflessi, non c'è niente di meglio che una bella escursione contromano in un senso unico particolarmente trafficato.

Con il cambiare delle ambientazioni muta radicalmente anche il set di veicoli a disposizione: a Cuba vi troverete a guidare dei camion dalla tenuta decisamente dubbia e automobili uscite letteralmente da un'altra epoca, con una maneggevolezza pari a quella di un elefante pachistano in calore.

Ormai le strade di San Francisco sono un lontano ricordo per Tanner, un po' come il marchio GT Interactive, attualmente fagocitato dal colosso francese Infogrames, che l'anno scorso ci aveva regalato uno dei migliori titoli mai usciti su PlayStation, **Driver**. Il titolo di Reflections nel 1999 aveva dominato le classifiche di vendita per console nel Vecchio Continente, grazie a un'ottima giocabilità, una buona grafica, una colonna sonora eccellente e a pregevoli ambientazioni che riproducevano alla grande quattro metropoli statunitensi. Certo, se presi singolarmente questi aspetti, non era difficile trovare titoli meglio realizzati in ogni campo: il comportamento delle macchine non era paragonabile a quello delle vetture di **GranTurismo** e le missioni, ad esempio, non erano varie come quelle offerte da altri titoli "criminali" quali **Grand Theft Auto**. Ma la miscela di tutti gli elementi era perfetta e il risultato davvero ottimo: risultato che gli sviluppatori britannici sperano di aver raggiunto anche con questo seguito…

Per differenziare **Driver 2** dal suo predecessore, i game designer di Reflections hanno abbandonato lo stile non-lineare delle missioni del primo episodio in favore di una struttura ben più rigida. Niente più controlli della casella vocale per Tanner quindi: ogni missione conduce direttamente alla successiva. Questo seguito è ambientato in quattro nuove città (Chicago, Rio, Las Vegas e Havana), tutte realizzate con la solita cura e con elementi come ponti, tangenziali, strade curve e amenità di ogni tipo. Cura evidente anche nel look del duo protagonista del gioco: grazie agli accordi stretti da Reflections, Tanner è stato infatti "vestito" dallo stilista britannico Ozwald Boateng, mentre degli abiti del suo partner Tobias Jones si è occupata la nostrana Diesel, sempre apprezzatissima oltremanica. I videogiocatori più attenti alla moda potranno quindi apprezzare l'outfit della coppia nelle numerose sequenze che fanno da intermezzo alle missioni e che descrivono la storia dei due poliziotti in borghese alla caccia di Soloman Cain e altri personaggi malavitosi.

Davvero scarse le novità per quanto riguarda le modalità di gioco: il fulcro di **Driver 2** rimane il modo Undercover, ma sono sempre presenti anche le opzioni Take a Ride e Driving Games, già conosciute ed apprezzate nel titolo originale. Per chi non avesse avuto modo di provare il primo **Driver**, diciamo brevemente che Take a Ride permette di girare liberamente per le ambientazioni, mentre con la seconda modalità è possibile affrontare una serie di giochi (Chase, Getaway, Racing, Trailblazing, Checkpoints e Survival) con cui potersi divertire anche sulla breve distanza e quando il tempo a disposizione è davvero scarso. A completare il quadro non poteva mancare la modalità Director, con cui trasformarsi in registi e realizzare brevi videoclip con inseguimenti, scontri e peripezie di ogni tipo: da segnalare in questo caso un'interfaccia leggermente migliorata e nuove inquadrature con cui riprendere le quattroruote protagoniste.

Il cambiamento più importante nella modalità Undercover è senza dubbio rappresentato dalla possibilità offerta al giocatore di uscire dalla macchina e impossessarsi di un altro veicolo, sia che si tratti di un autobus, di un camion dei pompieri, di una volante della polizia o di uno scassatissimo furgone Volkswagen da figlio dei fiori. Quest'aggiunta non è però fine a sé stessa e il fatto di poter correre sulle proprie gambe serve a Tanner non solo per rubare mezzi di ogni specie, ma anche per aprire porte sbarrate, posizionare dei detonatori o inseguire criminali, il tutto per l'annientamento del crimine e il trionfo della giustizia. Si fa per dire.
Le missioni assegnate al duo di poliziotti sono piuttosto fantasiose: sia che il giocatore si trovi bloccato all'interno del "territorio nemico"

di matteotenca

*L'aggiunta della possibilità di uscire dall'auto è particolarmente positiva e le prime partite a **Driver 2** sono un continuo saliscendi dalle vetture, al fine di provare ogni mezzo possibile e immaginabile.*

Come nel primo episodio, i vicoli e le strade più malfamate sono zeppe di scatoloni e altri elementi da sfasciare piombandoci a folle velocità.

*La modalità Director fa un gradito ritorno in **Driver 2**: l'opzione permette di creare dei replay customizzati, interagendo con un numero di inquadrature davvero ragguardevole.*

o che l'obiettivo della missione preveda un inseguimento a rotta di collo, lo stile e la varietà dei compiti da portare a termine sono senza dubbio lodevoli e garantiscono a **Driver 2** un'ottima longevità. Sfortunatamente, tale varietà e la ricerca di un realismo esasperato hanno portato il team di Reflections ad edificare ambientazioni estremamente dettagliate, e questo, in ultima analisi, ha inficiato non poco il fattore giocabilità: l'orizzonte visivo è alquanto ravvicinato e il pop-up decisamente marcato. Anche il frame rate, a differenza di quanto accadeva nel titolo originale, risente pesantemente della ricchezza di poligoni di cui sono composti strade e palazzi: l'engine 3D soffre pesantemente in più di una situazione e i rallentamenti si fanno fastidiosi qualora aumenti il livello di complessità delle ambientazioni.

Volendo chiudere un occhio su questo difetto, bisogna ammettere che **Driver 2** rimane un titolo davvero divertente. Il suo punto di forza, infatti, non è da ricercare nell'ottima grafica, nel sonoro atmosferico o nella grandezza delle città a disposizione, ma negli inseguimenti frenetici che rappresentano il marchio di fabbrica del gioco: niente batte una corsa a manetta attraverso gallerie, sui marciapiedi o contromano in una strada trafficata, all'inseguimento di un nemico dell'ordine pubblico. A differenza del primo **Driver**, inoltre, va evidenziato il fatto che l'IA dei criminali funziona egregiamente e i malavitosi tentano spesso di evitarvi con una serie di manovre estremamente abili (e in parecchi casi, non predeterminate): capita così di vedere un'auto dei cattivi nascondersi in un vicolo poco trafficato o colpire un'altra quattroruote con l'obiettivo finale di ostacolare la vostra corsa.

Altalenante il giudizio su quello che dovrebbe essere uno dei cardini di un titolo che punta così tanto sull'atmosfera, il sonoro: a fare da sottofondo alle numerose cut-scene abbiamo infatti un'eccellente selezione, frutto dell'accordo stipulato dal team britannico con l'etichetta Universal, con pezzi di Sonny Boy Williamson, Kenny Rodgers e Hound Dog Taylor. La colonna sonora del gioco vero e proprio, per contro, è alquanto poco ispirata e stride particolarmente con gli altri effetti (sgommate, sirene e parlato vario), di livello discreto.

A completare l'esame del titolo di Infogrames, ecco la modalità multiplayer, in cui due giocatori si possono sfidare in una serie di opzioni classiche, come Capture the Flag, Tag, Checkpoint Race, Destruction Derby e Cops&Robbers. Nel complesso il gioco a due è piuttosto divertente, ma la varietà delle missioni della modalità Undercover rimane insuperabile e alla lunga offre un numero sicuramente maggiore di ore di gioco.

Giudicare **Driver 2** non è semplice. Considerando il successo e l'impatto che ha avuto sul pubblico il primo titolo, era difficile immaginare come i programmatori di Reflections potessero migliorare un gioco già eccellente. L'unica soluzione era rappresentata dall'ampliamento della struttura originale ed è quello che il volonteroso team britannico ha fatto, purtroppo con sorti alterne: se la varietà delle missioni e la possibilità di scendere finalmente dai veicoli possono essere considerate positive sotto ogni punto di vista, l'inserimento di città estremamente dettagliate ha appesantito in maniera eccessiva il compito dell'engine 3D e i rallentamenti possono essere davvero fastidiosi. **Driver 2** rimane un titolo comunque giocabile e rappresenta una buon trampolino di lancio per un eventuale seguito su PlayStation2, ma la sensazione finale è che i programmatori abbiano tentato di portare a termine un progetto troppo ambizioso per essere realizzato sul vetusto hardware Sony.

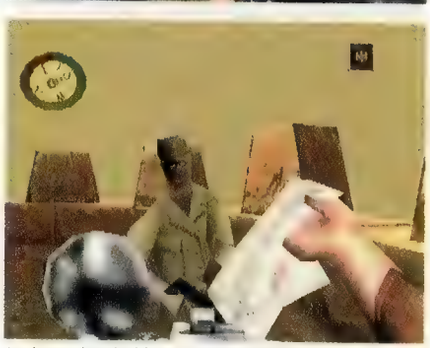
voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **DREAMWORKS INTERACTIVE** GENERE **FPS** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Medal of Honor Underground

Non fatevi ingannare dalle apparenze: il nuovo titolo di Dreamworks Interactive è ben più di un semplice data disk e rappresenta, molto probabilmente, l'ultimo sparatutto in soggettiva di una certa importanza per PlayStation...

Lo scopo di alcune missioni è quello di distruggere palazzi, macchinari o veicoli vari: in questi casi è consigliabile piazzare le cariche e scappare a gambe levate per evitare di essere travolti dall'esplosione.



In alcune situazioni è necessario mostrare dei documenti falsi alle guardie nemiche: evitare di farlo può portare a vere e proprie "fagiolate" non particolarmente consigliabili per la salute del giocatore.

di matteo**tenca**

Fino all'anno scorso il panorama degli sparatutto in prima persona su PlayStation era quantomeno desolante. L'arcaico **Doom** rappresentava con ogni probabilità il miglior esponente del genere FPS sulla console Sony e, pur rimanendo un titolo divertente, impallidiva letteralmente di fronte ai prodotti offerti da altre piattaforme, **GoldenEye** per Nintendo 64 *in primis*. A un certo punto però è sbucato quasi dal nulla **Medal of Honor** di Dreamworks, uno sparatutto ambientato nella II° Guerra Mondiale caratterizzato da un'ottima atmosfera, da buone routine di IA per i nemici e da una giocabilità nel complesso eccellente. Il titolo vedeva il giocatore nei panni di Jimmy Patterson, una recluta dell'OSS (Office of Strategy Services) impegnata a portare a termine sette missioni pericolosissime, palesemente ispirate a classici della cinematografia bellica come *Dove osano le aquile*. Il risultato era un mix quasi perfetto di fasi stealth, strategia e le immancabili sparatorie che da sempre contraddistinguono il genere.

Questo prequel, ambientato nel periodo appena precedente agli eventi del titolo originale, introduce nuovi elementi nel gameplay, sebbene la struttura di gioco sia rimasta fondamentalmente inalterata da quella del primo **Medal of Honor**. Stavolta protagonista dell'avventura è Manon Batiste, la donzella che ha istruito Patterson con i propri obiettivi in **MoH**: l'aspetto innocuo di Manon nasconde invece un'incredibile abilità in diversi settori, come l'utilizzo di armi che vanno dalle classiche pistole a bombe, da archi a lanciarazzi vari. La sua famigliarità con un simile arsenale torna molto utile al giocatore, visto che nelle varie missioni sono frequentissimi gli incontri ravvicinati con orde di soldati nazisti non propriamente socievoli.

Medal of Honor Underground è ambientato in diverse locazioni sparse per il mondo: Francia, Germania, Nord Africa, Italia e Grecia. All'inizio dell'avventura Manon fa parte della resistenza francese (il passaggio all'OSS avviene solo in un secondo momento) e deve intraprendere una missione che consiste nel furto di un camion tedesco carico di armi e munizioni: per aver successo nella missione è necessario che Manon incontri suo fratello Jacque alla Torre Eiffel. Questa fase fa da introduzione a una delle maggiori novità del gioco Dreamworks: a differenza del titolo originale dove le missioni erano portate avanti da Patterson in solitario, in **Medal of Honor Underground** il giocatore deve incontrare spesso degli alleati che lo aiuteranno nella battaglia contro i nazisti. Alcuni di loro combatteranno direttamente al fianco di Manon, mentre altri andranno aiutati, ad esempio, con un fuoco di copertura mentre portano a termine altri compiti quali l'apertura di porte bloccate. Inutile dire che questo dà il via libera a una pletora di nuove situazioni con il giocatore che deve frequentemente "ripulire" un'area dai nemici prima che il proprio alleato si prenda un proiettile nella cervice; particolarmente intrigante il fatto che nelle missioni più avanzate gli alleati siano travestiti da soldati tedeschi, costringendo il giocatore ad abbandonare la tattica "spara a tutto quello che si muove" tipica della maggior parte dei FPS, in favore di un approccio più strategico. Travestimenti di cui può usufruire, come nel primo titolo, anche il giocatore: in una scena al sito archeologico di Rommel, Manon si dovrà travestire da fotografo per immortalare i soldati nazisti e superare la loro sorveglianza senza destare i loro sospetti. Anche l'arsenale, pur rimanendo sostanzialmente invariato, ha fruito di un paio d'aggiunte davvero apprezzabili: su tutti spicca l'arco (detto "Big Joe") con cui Manon può ridurre ad impotenza diverse guardie tramite un solo tiro e senza produrre il benché minimo rumore. Presente ancora una volta - ma questo era sottinteso - lo Sniper mode con cui dare sfogo alle proprie velleità da cecchino.

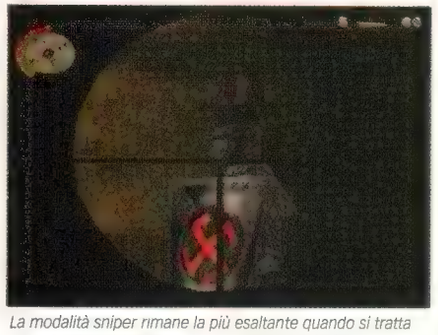
Una delle modifiche più sostanziali di **Medal of Honor Underground** riguarda l'introduzione di nemici a bordo dei veicoli più disparati; i soldati del Terzo Reich, quindi, oltre a darvi la caccia sulle proprie gambe, arriveranno a bordo di carri armati e sidecar equipaggiati di mitragliatrice. Il brutto è che la fanteria approfitterà dell'appoggio dei soldati motorizzati e sfrutterà, ad esempio, la copertura dei carri armati per farvi la pelle. Inutile a dirsi, una simile situazione richiede un approccio del tutto particolare, contribuendo ad innalzare il livello strategico del gioco e l'atmosfera globale di ogni missione: la tensione che si prova al costante aumentare del rumore di un panzer in arrivo è davvero palpabile e riporta alla mente la scena finale di una pellicola come *Salvate il soldato Ryan*.
Chiude l'elenco delle migliorie apportate alla struttura di gioco una maggiore interattività con le varie ambientazioni: casse e contenitori sospesi possono essere colpiti per farli cadere sui capoccioni dei soldati tedeschi che, per contro, sfrutteranno scale estraibili e aperture di ogni tipo per sorprendere il giocatore e spedirlo al Creatore.

Graficamente **Medal of Honor Underground** si attesta su buoni livelli, con alcune ambientazioni particolarmente suggestive, come il castello di Wewelsburg o il sito archeologico nordafricano, e animazioni dei nemici particolarmente convincenti: colpiteli ad una gamba e li vedrete trascinarsi via fra mille sofferenze, centrateli allo stomaco e potrete ammirarli mentre strisciano agonizzanti, lasciando i giocatori più sadici a ponderare come eliminarli con il colpo di grazia. A dire il vero, molte di queste animazioni sono state prese di peso dal primo **Medal of Honor** e riciclate in questo seguito, ma la qualità totale della grafica permette di perdonare i programmatori di Dreamworks Interactive. Ottimo il sonoro, superiore persino a quello del primo episodio: una colonna sonora orchestrale assolutamente atmosferica funge da sottofondo ideale per diversi effetti di ottima qualità, su cui spicca, come già evidenziato, il rumore crescente di veicoli nemici in avvicinamento.

Un paio di difetti nella giocabilità impediscono però al titolo di aggiudicarsi un voto più alto. Il realismo esasperato ricercato dai programmatori di Dreamworks, ad esempio, si scontra con la struttura stessa del gioco. Al fine di fornire a **Medal of Honor Underground** delle velleità documentaristiche, i programmatori hanno persino incluso delle sequenze FMV con interviste a sopravvissuti di quel periodo: ma un simile realismo è minato in parte da alcuni comportamenti sconsiderati dei nemici. Come detto infatti, il livello medio delle routine di IA delle guardie è fondamentalmente alto, ma capita talvolta di assistere a movimenti inspiegabili che rendono i soldati del Terzo Reich più simili ai loro alleati giapponesi, con spostamenti improvvisi e suicidi verso il giocatore, a cui non resta altro da fare che estrarre la pistola e fare fuoco per avanzare. Per contro, alcune fasi risentono di una difficoltà eccessiva, con i nemici che giocano al tiro a bersaglio con Manon, e con il giocatore, già appannicato, ostacolato nei movimenti da alcune routine di collisione non proprio perfette (a cui si affiancano peraltro alcuni problemi di clipping, anche se non eccessivamente fastidiosi). Sinceramente inutile anche la modalità a due giocatori, non in grado di offrire un divertimento a lungo termine come nel gioco in solitario.

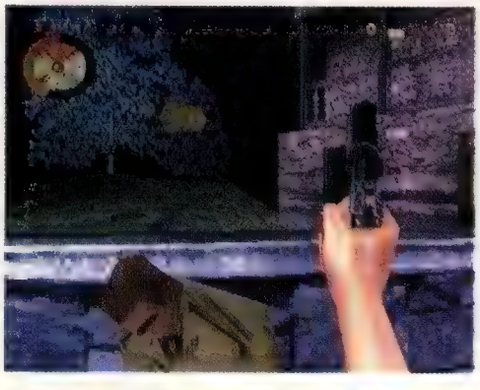
Nel complesso **Medal of Honor Underground** è un titolo rappresentativo della situazione attuale di PlayStation: pur essendo un gioco di tutto rispetto e in grado di offrire parecchie ore di divertimento ai guerrafondai sparsi per il globo, mostra chiaramente le difficoltà incontrate dai programmatori nel continuare a lavorare con il vetusto hardware Sony. I possessori di PC, in particolar modo, faranno fatica a trovare elementi positivi in un titolo che, fra le altre cose, sfrutta l'engine 3D e alcune animazioni del proprio predecessore. Sicuramente il miglior rappresentante del genere su PlayStation, insieme a **Quake II** e **Alien Resurrection**, rispetto ai quali **Medal of Honor Underground** può vantare una più elevata componente strategica, ma all'alba del 2001 per sviluppare un FPS in grado di restare nei libri di storia videoludica è necessario lavorare su una piattaforma dalle maggiori potenzialità.

voto 8 su 10



La modalità sniper rimane la più esaltante quando si tratta di far fuori qualche nemico particolarmente insidioso.

*A differenza del primo **Medal of Honor**, dove le missioni erano ambientate interamente di notte, in questo prequel vi troverete molto spesso alla luce del sole. In questa missione a Casablanca, ad esempio, sarete costretti ad agire in pieno giorno e, come se questo non bastasse, la vostra visuale sarà oscurata da una tempesta di sabbia particolarmente fastidiosa.*

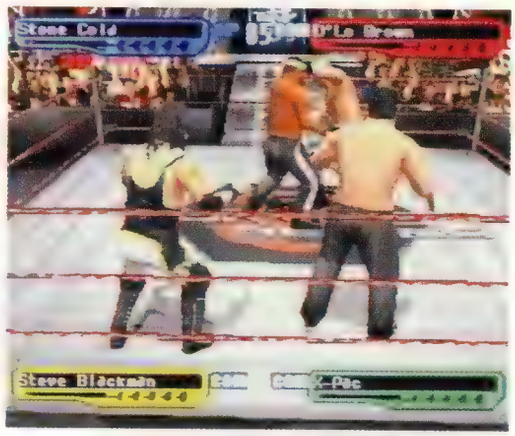


ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **YUKE'S** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

WWF SmackDown! 2: Know Your Role

Pur essendo da tempo dimenticato in Italia, il wrestling continua a riscuotere consensi negli Stati Uniti. Inevitabile, quindi, la continua uscita di frotte di giochi dedicati a questo "sport". Come sarà andata stavolta?

Gli incontri tra donne non sono affatto "delicati", e risultano spettacolari esattamente come quelli tra uomini.

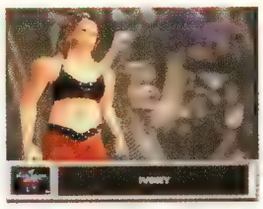


di erikpede

Una simulazione di wrestling: un concetto interessante, dal momento che il wrestling stesso è basato in larga parte sull'abile simulazione di colpi più o meno violenti... Non siamo qui per filosofeggiare, però, ma per analizzare i pregi e i difetti di **WWF SmackDown! 2**, ovvero il seguito di quello che viene unanimemente riconosciuto come il miglior gioco per PlayStation dedicato all'acrobatica arte (?) del wrestling. Un seguito che non mancherà di esaltare gli ammiratori della prima edizione e che, entro certi limiti, riuscirà probabilmente a convertire alla causa dei titoli di questo tipo anche coloro che di questo spettacolare "sport" non fanno esattamente una ragione di vita. Prima ancora di essere la realizzazione dei sogni più sfrenati dei fan di The Rock e Lita, infatti, **WWF SmackDown! 2** è un gioco estremamente divertente, nonché assai ricco di modalità ed opzioni. Le prime, in particolar modo, stupiscono davvero per quantità e varietà e includono i classici match in singolo e in coppia, gli incontri "Anywhere Fall" (si combatte nelle locazioni che circondano il ring, tra cui compaiono un parcheggio, un ristorante, una sala d'attesa, degli spogliatoi e così via), la celebre "rissa reale", le sfide nella gabbia (con o senza soffitto) e quelle con un wrestler al posto dell'arbitro, le gare in cui bisogna catapultare l'avversario all'interno di una bara per poi chiudercelo dentro, le prove di resistenza (perde chi, sopraffatto dal dolore provocato dalle prese, urla la propria resa nel microfono retto dal rivale) e la bizzarra competizione in cui, dopo aver portato una scala a pioli sul ring, bisogna servirsene per raggiungere un oggetto sospeso al di sopra dell'area di gioco. Tutte queste modalità, a cui se ne aggiungono alcune meno rilevanti, possono essere affrontate singolarmente per fare pratica, oppure durante una estenuante stagione completa. In quest'ultimo caso, dopo aver scelto un lottatore (ce ne sono una cinquantina, da Stone Cold Steve Austin a Big Boss Man, passando per Scotty Too Hotty, i fratelli Hardy, Tori, Steve Blackman, Trish Stratus e molti altri), bisogna guidarlo verso la vetta della World Wrestling Federation, prendendo parte a tutte le manifestazioni proposte e sfruttando le amicizie e le rivalità illustrate dagli intermezzi mostrati tra un incontro e l'altro. Inutile dire che tali alleanze e divergenze rispettano pienamente la realtà, così come è inutile dire che ogni wrestler digitale riprende dalla relativa controparte in carne ed ossa il suo bravo set di caratteristiche fisiche, comportamenti, mosse standard, colpi speciali, provocazioni e, manco a dirlo, entrate spettacolari (con le immancabili sequenze in FMV sullo sfondo) e festeggiamenti per le vittorie.

A differenza della presentazione generale, chiaramente indirizzata agli appassionati di wrestling, il gameplay di **WWF SmackDown! 2** è idealmente rivolto a tutte le fasce di utenza. Il sistema di controllo (ereditato da **Toukon Retsuden**, il cui motore in versione adeguatamente semplificata muove il gioco THQ) è molto semplice e immediato, e "calcola" le mosse eseguibili in base alla posizione dei lottatori coinvolti. L'ampia gamma di colpi disponibili permette di esibirsi in schiaffi a mano aperta, calci volanti, salti dai supporti posti ai quattro angoli del ring, parate, schivate, contrattacchi, corse effettuate con l'ausilio delle corde e pericolosissimi assalti portati con gli oggetti eventualmente raccolti (sedie, tavoli, pannelli

L'editor per la creazione dei personaggi è di una completezza incredibile, ma è al tempo stesso facile da utilizzare.



della gabbia, microfoni e bastoni solo alcuni degli "articoli" forniti da Yuke's), ma il vero punto forte del gioco è costituito dalle proiezioni e dalle prese, suddivise a loro volta in "normali" e "speciali". Quando ci si trova a dover pescare tra "figure quattro", leve articolari, lanci oltre le corde, gomitate in volo, "schiacciatesta", ginocchiate nella schiena e "forbici" acrobatiche, c'è soltanto l'imbarazzo della scelta, e il bello è che anche la CPU non si fa certo pregare spingendo i suoi personaggi ad abbondare nell'esecuzione delle mosse più ardite e spettacolari (in breve: l'intelligenza artificiale è su livelli notevoli). Per controbattere efficacemente, ad ogni modo, basta un po' di pratica: l'immediatezza, come si è già detto, è il vero cardine intorno a cui ruota **WWF SmackDown! 2**, ma la longevità non viene affatto sacrificata dall'impostazione scelta dagli sviluppatori. Per prolungare l'arco vitale del gioco, infatti, THQ e Yuke's hanno inserito delle completissime modalità per la creazione di personaggi, provocazioni, manager, squadre ed eventi nuovi di zecca, tutti da definire sin nei minimi particolari. Solo pregi per **WWF SmackDown! 2**, quindi? Non proprio: la realizzazione grafica, ad esempio, unisce elementi di buon livello (le numerosissime animazioni, i cambi di visuale per le prese più "movimentate", i tocchi di classe come i maxi-schermi che seguono l'azione e i modelli poligonali, convincenti nonostante una certa carenza di rifiniture) ad altri meno gradevoli (il pubblico, i poligoni che ogni tanto vanno a spasso e le texture che si deformano in determinate circostanze). La struttura della modalità Season, inoltre, impone lunghe attese e caricamenti assai frequenti. È irritante, infine, vedere l'avversario rialzarsi dopo averlo colpito ininterrottamente per una decina di minuti, oppure non riuscire a "puntare" rapidamente il wrestler giusto quando ce ne sono più di due sul ring. Eppure, a dispetto di questi problemi, **WWF SmackDown! 2** cattura sin dal primo istante e diverte tantissimo, risultando nel complesso più longevo e interessante del prequel. Un acquisto consigliato, in definitiva, tanto per gli estimatori del wrestling (che potrebbero anche aggiungere un punticino alla valutazione finale), quanto per quei possessori di PlayStation che cercano semplicemente un buon titolo con cui passare le serate invernali, magari in compagnia degli amici.

voto 8 su 10

Il parcheggio è uno dei posti migliori in cui picchiarsi, anche perché è addirittura possibile guidare il muletto!

Millenium

uovo | Rispondi | Rispondi a tutti | Inoltra | Aggiungi contatto | Elimina | Contatti | Cerca | Invia e ricevi | Preferenze

Posta in arrivo

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 055 6581435
Fax 055 6581662
www.millenium-italia.it
milleniumsas@libero.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO RIVENDITORI

PC CD | GAME BOY COLOR | BANDAI | Dreamcast | PlayStation | NINTENDO 64

NOVITA' PLAYSTATION

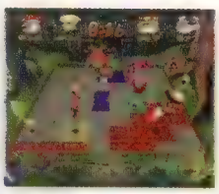
COLORATI E PREMONTATI A LIT. 89.000 VASTO ASSORTIMENTO KIT IN RESINA

0 messaggi, 0 visualizzati

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UNIVERSAL** SVILUPPATORE **EUROCOM** GENERE **PARTY-GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Crash Bash

"Mario si guardò intorno e sorrise. Organizzare un party era stata un'idea eccellente. Era trascorso parecchio tempo dall'ultima volta che si erano ritrovati insieme, ma ora tutti i suoi amici erano lì [...] Ma cosa potevano fare?" (dal manuale d'istruzioni di **Mario Party** - 1998 - Nintendo 64).



*I boss di fine warp room offrono sfide ispirate ai minigiochi presenti in **Crash Bash**, con un occhio di riguardo anche alla tradizione crashiana pre-Eurocom...*

Il livello di difficolta dell'adventure mode e stabile sui canoni crashiani. Giungere al termine è questione di pochi giorni, il completamento al 100% è invece un obiettivo leggermente più impegnativo.

1

2

3

4

5

di ivanfulco

Milioni di giocatori lo amano per il suo stile ed il suo umorismo. Altrettanti lo odiano per gli stessi identici motivi. Resta il fatto che, oggigiorno, non si è una mascotte dignitosa se non si ha almeno un party-game con il proprio nome sulla gobba. Ma niente panico: dopo l'abbandono dei comandi da parte di Naughty Dog, Eurocom eredita il marsupiale ghignante e si prende l'incombenza di mettere una toppa alla falla ludica...

Per le poche persone alle quali il termine party-game fosse del tutto estraneo riassumiamo in breve: il concetto di party-game vuole che 2-4 persone si riuniscano davanti ad un televisore, si padmuniscano e, in un susseguirsi di giochini elementari e stupideggianti, scatenino tutta la loro aggressività l'uno contro l'altro, perdendo infine anche il minimo briciolo di dignità. Questo a grandi linee. E si può dire che **Crash Bash** risponda abbastanza fedelmente a questi criteri. Il titolo Eurocom mette a disposizione 7 minigames (4 subito disponibili e 3 da sbloccare) con 4 varianti ognuno, per un totale di 28 giochi, organizzati in 3 diverse modalità. L'adventure mode, da affrontare in 1 o 2 giocatori (in squadra) rappresenta la classica modalità crashiana ad apertura progressiva: una struttura in warp room, giochi da affrontare per ottenere trofei, gemme, cristalli e relics (variano in questo caso solo le condizioni/handicap imposte di volta in volta), boss intermedi, cambi di warp room and so on, fino a sbloccare tutto lo sbloccabile. Le modalità prettamente multiplayer consistono invece in un battle mode per 1-4 giocatori, nel quale affrontare un minigame singolo, ed in un tournament mode per altrettanti concorrenti, nel quale cimentarsi su tutte e 4 le varianti di una specialità. La possibilità di giocare in modalità cooperativa, formando delle squadre, non esclude il concetto primo che tutto questo ispira: più semplice di così... non sarebbe stato un party-game...

Appurata la centralità dei minigames nella struttura di **Crash Bash** non rimane che inquadrarli uno ad uno. Sebbene il tutto possa dare una certa impressione di televendita. Ogni gioco prevede la presenza di 4 giocatori (la CPU si occupa dei personaggi non controllati dai giocatori) e di 4 varianti, con features solitamente abbastanza differenti tra loro ed un numero di power-up in naturale tensione verso l'incremento. Di seguito, anche per limitare eccessive indicazioni sui minigames nascosti, la descrizione delle versioni base di ogni gioco, più qualche accenno alle varianti.
Inizio del giro turistico...

Crate Crush (1): una sempreverde guerra a colpi di casse. Tra un lancio, una cassa calciata rasoterra e qualche salto, ci si massacra in allegria. Le variazioni, limitate perlopiù a nuovi power-up o a qualche elemento di disturbo, riescono ad eliminare solo in parte una certa stanchezza di fondo. Giudizio critico: selvaggio.

Polar Push (2): una gara a colpi di spinte, con l'obiettivo di far cadere gli avversari dall'arena ghiacciata. Senso di precarietà ed istinti aggressivi ad altissimi livelli. Differenziazione ridotta. Divertimento altalenante. Giudizio critico: ripetitivo.

Pogo Pandemonium (3): Salto dopo salto l'obiettivo è quello di colorare quadrati ed accumulare punti. Inizialmente poco coinvolgente, il Pogo Pandemonium si rivela invece una delle modalità più

divertenti, anche grazie ai ben congegnati power-up e alle consistenti variazioni nel meccanismo di acquisizione del punteggio (rompere una cassa speciale per trasformare i quadrati in punti, rubare i quadrati agli avversari, disegnare un rettangolo del proprio colore ecc.). Giudizio critico: sincopato.

Ballistix (4): **Pong** per quattro. O elevato alla seconda. Fate voi. Ogni giocatore difende la propria linea di porta a bordo di una navetta respingente. Molte le variazioni sul concetto base, tutte efficaci e divertenti, con navette dai poteri calamitanti, campi di forza, arene oscillanti e quant'altro. Perfettamente affinato il sistema di rimpalli. Giudizio critico: classico.

Tank Wars (5): una sporca guerra a bordo di mini carri armati, con a disposizione una torretta rotante, colpi rimbalzanti e mine esplosive in stile **Bomberman**. La lentezza dei carri, inizialmente fastidiosa, si rivela ben calibrata quando si intuisce la necessità di usare qualche dose di strategia. Le variazioni rendono più complessi alcuni stage avanzati, permettendo quindi un gioco a vari livelli di complessità/difficoltà. Giudizio critico: scacchistico.

Crash Dash (6): Una pista tonda sospesa nel vuoto e 4 navette da gara. Apparentemente troppo semplice, il Crash Dash si dimostra invece abbastanza coinvolgente, soprattutto per il controllo perfettamente "viscido" dei mezzi, l'uso del turbo e di alcune armi. Gli elementi aggiunti non fanno che arricchire l'idea di base, anche se, a causa delle dimensioni ristrette del tracciato e della semplicità ad essere spazzati via, non di rado si rischia di essere preda di comprensibili crisi omicide. Giudizio critico: Wipeoutiano.

Medieval Mayhem (7): una sfida con l'obiettivo di far esplodere più palloncini degli avversari. L'azione, inizialmente non del tutto convincente, recupera un po' di mordente grazie ai power-up ad effetto temporaneo (aspirapolvere per attirare i palloncini, black baloons per trasformarli tutti del proprio colore, scarpe per velocità extra) il cui effetto è annullabile anzitempo picchiando selvaggiamente l'avversario. Godibile istigazione alla violenza. Un po' problematica la rilevazione della posizione del proprio personaggio. Giudizio critico: serenovariabile.

E fine del giro turistico…

Al ritorno a casa (ovvero, bottom line per turisti dei videogiochi): **Crash Bash** è un party-game. E basterebbe questo. Tecnicamente molto ben realizzato e audio-visivamente ironico (il passaggio da Naughty Dog ad Eurocom non si è rivelato in questo caso per nulla traumatico), l'antagonista di **Mario Party** si rivela un titolo completo e divertente. Un adventure mode apprezzabile per impostazione e bilanciamento della difficoltà (e forte dell'incentivo a sbloccare i minigiochi) si accompagna a due modalità per il gioco in multiplayer contraddistinte da alti e bassi. Alti fatti di sfide sincopate e coinvolgenti, bassi fatti di qualche gioco meno appassionante degli altri e del fatto che, per una scelta non del tutto condivisibile, si sia preferito tenere slegati i minigiochi piuttosto che inquadrarli in un board-game o altro. **Crash Bash** è un semplice passatempo per il giocatore singolo, una più che degna sufficienza per due giocatori, un buon prodotto per tre, ed una piccola esperienza delirante per quattro. Da valutare secondo i casi…

voto 7 su 10

6

7

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!
ODISSEA 2000
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
Competenza - Max Serietà
Velocità - Convenienza.
PERMUTA E VENDITA USATO
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922
GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI
ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846
Orari apertura: LU-SA ore 9.30/19.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net
Grafica: Impellizzeri@usa.net

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM-PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Ms. Pac-Man Maze Madness

"I gotta pocket full of quarters / And I'm headed to the arcade / I don't have a lot of money / But I'm bringing everything I've made / I've gotta callus on my finger / And my shoulder's hurtin' too... [continua]

Nella impegnativa modalità prova a tempo la pazienza del giocatore viene messa a sotto sforzo. Nella corsa contro il cronometro è possibile guadagnare secondi extra raccogliendo gli orologi o mangiando gli avversari, mentre venendo a contatto con questi ultimi se ne perdono una quantità variabile.

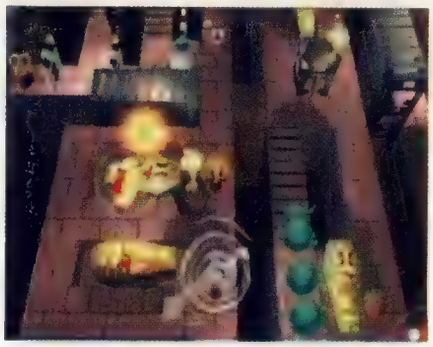
Nella modalità di gioco principale è possibile ottenere nuove mappe da utilizzare nel gioco in multiplayer.

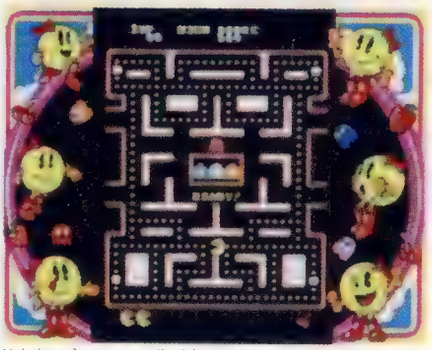
di ivanfulco

I'm gonna eat 'em all up / Just as soon as they turn blue / 'Cause I've got Pac-Man Fever / Pac-Man Fever / It's driving me crazy / driving me crazy / I've got Pac-Man Fever / Pac-Man Fever / I'm going out of my mind / going out of my mind..." (Pac-Man Fever, 1982 – Buckner/Garcia)[1].

A.P. 20 (secondo la 1st Church of **Pac-Man**[2]), A.D. 2000 (per chi faccia riferimento ad altre religioni): Namco pubblica l'ennesimo titolo ispirato alla ventennale pizza senza uno spicchio[3], coniugando ancora una volta tradizione e abilità pura a livello di design. Non siamo più negli '80, quando la febbre da **Pac-Man** aveva contagiato il mondo, ma la bandiera gialla, soprattutto per i vecchi videogiocatori, sventola ancora alta...

Ms. Pac-Man Maze Madness, dal canto suo, è un piccolo gioiello. Una lezione breve sul tema "come si realizza un videogioco". L'obesa diciannovenne gialla (**Ms. Pac-Man** – 1981) viene abbandonata in questa occasione da Namco nei meandri di un titolo ibrido, in squisito equilibrio tra la piattaforma ed il puzzle. I labirinti del titolo originale vengono sostituiti da livelli estesi in stile platform, con possibilità di movimento ristrette ai sentieri voluti dai designer; l'approccio bidimensionale si evolve nel poligono con inquadratura laterale; il controllo del personaggio rimane esattamente lo stesso dei primordi, con i guru giapponesi del videogioco che sorridono pensando ad un titolo sviluppato nel 2000 che non utilizzi nessun tasto. In ogni livello la signorina tondeggiante avrà a che fare con tutto l'arsenale-tipo di meccanismi e strutture da videogioco. Tra trampolini, blocchi spostabili, piattaforme in movimento, switch e decine di altri elementi, si realizzerà così il tentativo di recuperare tutto il raccoglibile, nella fattispecie pallini gialli e tradizionale frutta, con l'obiettivo di ottenere le classiche stelline finali, premio immancabile per un qualsiasi gioco classicheggiante che si rispetti. Dopo aver completato un livello sarà quindi possibile riaffrontarlo in una poco rilassante prova a tempo, svuotato del superfluo e popolato solo di avversari, pallini speciali e qualche orologio dispensatore di secondi bonus. La semplicità di **Ms. Pac-Man**, estrema al riguardo del sistema di controllo e accentuata anche in riferimento alla meccanica di base, non è però sinonimo di superficialità. Su queste premesse si fonda infatti l'ottimo lavoro globale di design sviluppato da Namco. Ogni sezione del gioco è un piccolo meccanismo dal quale districarsi risolvendo il micro-puzzle che lo sorregge, fasi di risoluzione si alternano a zone in puro stile labirintico ispirate al primo **Ms. Pac-Man**. L'introduzione continua di nuovi dispositivi, meccaniche e avversari è l'elemento chiave sul quale fondare la soddisfazione e l'interesse del giocatore, alle prese con un calice di vino buono tempestivamente rabboccato dal maître giapponese. Ridondanza è un termine che, storicamente, assume uno strano significato nell'ottica pacmaniana, laddove lunghe sessioni di gioco portano inevitabilmente ad una crisi da sovraesposizione, ma l'allontanamento temporaneo riesce sempre a ridestare l'interesse e la passione. L'inaspettata cura riposta nella realizzazione tecnica, d'altro canto, non fa che abbattere le ultime inibizioni e costringere l'appassionato all'alcolismo incontrollato. Visualmente **Ms. Pac-Man** è un'aula di asilo nido fondata sulla filosofia del colore e della varietà. Un cammeo arricchito da una buona base sonora e minato solo da rallentamenti non pregiudicanti, seppure continui ed accentuati. Dal punto di vista della longevità basterebbe invece il solo nome Namco. Ma in caso non bastasse sarà sufficiente ricorrere al menu principale e dare fondo alle modalità di gioco in multiplayer, irresistibile terreno di scontro per 2-4 giocatori umani. Tre i sotto-modes previsti in questo caso: Dot Mania, Ghost Tag e Bomba a scoppio ritardato. Il primo rappresenta il più classico dei tre: i quattro giocatori vagano per il labirinto cercando di raccogliere 80 pallini, ricorrendo sadicamente ai power-up vaganti nell'area di gioco. Tra scariche elettriche, muri di fuoco e Pac-Man in folle corsa in seguito ad ingestione di peperoncino, l'azione prende corpo caotica e



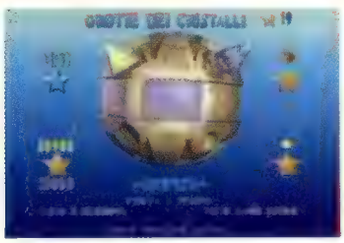


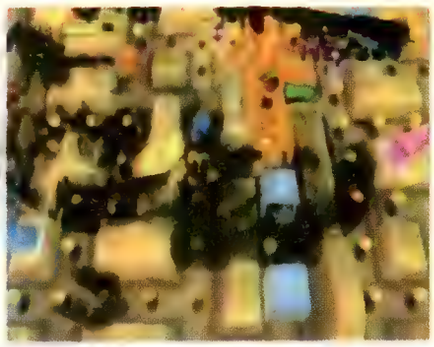
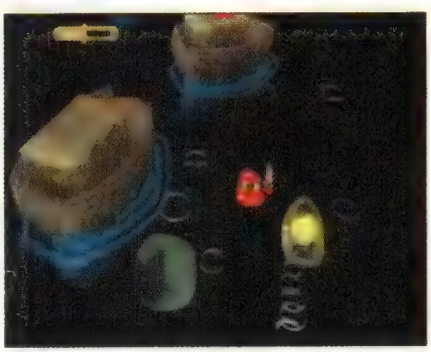
*Nel gioco è compresa l'edizione originale di **Ms. Pac-Man** del 1981.*

[1] ***http://www.bucknergarcia.com*** *(sito ufficiale) -* ***http://artists.mp3s.com/artists/58/buckner_garcia.html*** *(download dell'MP3).*

http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/8112/pac.htm

[2] *La storia vuole che l'idea di Pac-Man sia venuta in mente al designer Namco Tohru Iwatani osservando una pizza con uno spicchio mancante.*



Occasionalmente Ms. Pac-Man sarà chiamata ad affrontare quadri speciali, consistenti in semplici sottogiochi.

bizzarra, all'esatto limite tra incomprensione e divertimento massiccio. Ancora più semplice, ma anche più originale, la variante Ghost Tag, in grado di regalare ai giocatori l'ebbrezza di controllare uno degli storici fantasmi. Il primo personaggio ad ingoiare l'apposita icona pacmaniana prende in questo caso le ambite sembianze di Pac-Man e può, sotto queste spoglie, sgranocchiare i pallini sparsi nel labirinto. Per gli altri giocatori parte invece la caccia allo sgranocchiamento di Pac-Man stesso, in modo da prenderne le sembianze e, con esse, la facoltà di ingoiare pallini. Il tutto mentre i giocatori masticati riprendono immediatamente il semplice aspetto di fantasmi. Avanti fino a raggiungere 50 pallini. Avanti fino al delirio. Senza dubbio la migliore modalità delle tre. Ultima in ordine, invece, la modalità Bomba. Molto semplice anche in questo caso il meccanismo di base: 4 giocatori, una bomba ad orologeria e 30 secondi prima che esploda. Toccata e fuga per liberarsi dell'ordigno e farne dono ad un altro sventurato. Il tutto fino allo scadere del tempo e all'esplosione, fino alla bomba successiva e fino all'ultimo giocatore rimasto. That's all.

Lineare ma efficace. Come l'intera modalità multiplayer, d'altra parte. Quando l'extra va ben oltre il suo teorico ruolo di extra. Thumbs up. Fine dello spazio. La parola al cartellino…

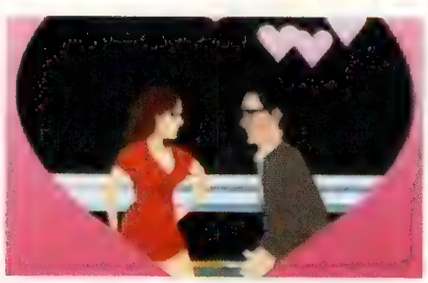
Abbiamo tutti un personalissimo cartellino, non solo i commentatori pugilistici. E nel nostro **Ms. Pac-Man Maze Madness** si attesta con decisione sul numero doppiamente tondo. Chiamatelo destino. Dietro la palla gialla col fiocchetto c'è il grande lavoro di Namco, efficacemente realizzato in questo titolo ma ancora più inestimabile dal punto di vista storico. Dietro **Pac-Man** non c'è solo videogioco. **Pac-Man** è qualcosa d'altro. **Pac-Man** è bene. In questo specifico caso **Pac-Man** è bene se si apprezzano i platform. E' bene se si apprezzano i puzzle. E lo è ancora di più se si superano i 20 e si ha ancora sulle dita l'odore di fumo di quel vecchio cabinato. Questo è quanto. Amen. *'Cause I've got Pac-Man Fever / Pac-Man Fever / It's driving me crazy / driving me crazy…*

voto 8 su 10

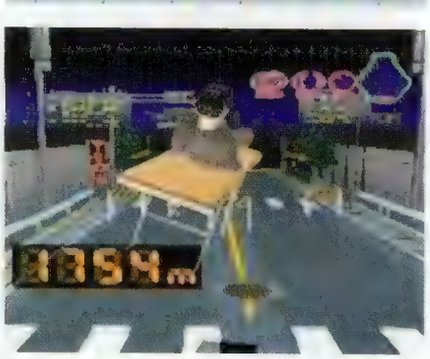
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIRGIN** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Incredible Crisis

Può un semplice impiegato diventare il protagonista di un gioco d'azione? Può una normale giornata di lavoro trasformarsi in una incredibile avventura? Può una normale famiglia essere coinvolta in una serie di sventure e di situazioni al limite dell'assurdo? La risposta a queste tre domande è: "sì, nel mondo di **Incredible Crisis**".



*Ogni sezione è collegata da intermezzi che illustrano la folle e pazzesca trama di **Incredible Crisis**.*



Taneo inizia la sua folle corsa in ambulanza, o meglio... sulla barella dell'ambulanza!

Dopo una dura giornata spesa in ufficio a lavorare, non c'è nulla di meglio che tornare a casa a festeggiare il compleanno della nonna, la matriarca della famiglia; è questo ciò che avrà pensato Taneo quando, ormai al termine della sua giornata lavorativa, si stava apprestando a uscire dall'ameno ufficio in cui si trovava per dirigersi verso la sua abitazione. Peccato (o per fortuna) solo che, per una serie di strani motivi, Taneo non riuscirà a giungere a casa in maniera agevole, e che per non arrivare in ritardo dovrà superare una serie di prove al limite della follia; tutto ha inizio quando l'ufficio si trasforma in una sorta di discoteca-balera in cui i dipendenti ballano liberamente per scacciare lo stress, e continua con un allucinante viaggio in ambulanza con la barella su cui è situato il povero Taneo che, nella migliore tradizione dei film comici, si trova a viaggiare a incredibile velocità per strada, in una folle corsa nel tentativo di sfuggire da un'enorme palla e molto altro. Quando Taneo è giunto finalmente sano e salvo a casa, l'interesse si sposta sugli altri membri della famiglia, Etsuko (sua moglie), Suyoshi (suo figlio) e Ririka (sua figlia) che si trovano anch'essi coinvolti in stravaganti avventure sulla via del ritorno; ridotti alle dimensioni di formiche, coinvolti in una rapina o costretti, loro malgrado, a intavolare una discussione con una razza aliena, i tre devono riuscire a portare a termine ogni singola missione per rientrare felicemente nella loro abitazione. In tutto, calcolando i livelli dedicati ad ogni singolo personaggio, sono presenti 24 stage, ognuno caratterizzato da una meccanica di gioco diversa e originale; è proprio questo il principale punto di forza di **Incredible Crisis**. Una volta terminato un livello non si sa mai cosa attendersi dal successivo. In alcune fasi l'azione è molto limitata, bisogna semplicemente premere all'impazzata dei tasti, mentre in altri è necessario ripetere delle sequenza di mosse, premere i tasti sul pad con il giusto tempismo oppure guidare il personaggio di turno tra mille ostacoli attraverso questa folle metropoli nipponica. L'azione, veloce e coinvolgente, è poi supportata da una realizzazione tecnica veramente pregevole che unisce animazioni demenziali a fondali sempre ricchi di dettagli e curati sin nei minimi particolari; apprezzabile anche l'accompagnamento sonoro sia per quanto riguarda le musiche che gli effetti. A questo punto, visto che **Incredible Crisis** è stato quasi seppellito di complimenti, ci sarebbe da chiedersi il motivo di una valutazione non elevatissima. La risposta è alquanto semplice e banale, e può essere riassunta in una sola parola: longevità. Portare a termine i 24 livelli che compongono il gioco non rappresenta un'impresa particolarmente ardua e, in considerazione di questo fatto, è ancora più grave l'assenza della modalità di gioco in coppia che avrebbe senza dubbio prolungato il tempo di permanenza del CD nella console. Malgrado quanto abbiamo appena scritto, **Incredible Crisis** rimane comunque un titolo consigliato soprattutto per chi ama divertirsi con prodotti dalla struttura e dalla meccanica di gioco particolarmente semplici e immediati, e che siano capaci di apprezzare le follie e le stranezze delle produzioni nipponiche.

voto **7 su 10**

di marcoravetto

Il Mondo Diabolik

SABAN'S DIABOLIK

DVD VIDEO

Vasta schelta di Film DVD.

Dig @ cam

LE NUOVE PLAY STATION

PS2 PlayStation

G-Con 45.

Scorpion.

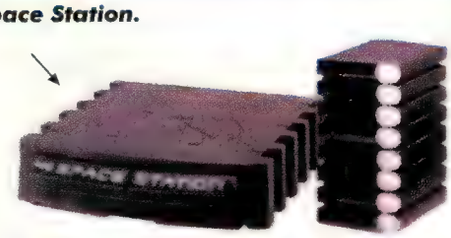
CD Compact.

Mouse.

PlayStation

ACCESSORI PLAY STATION.

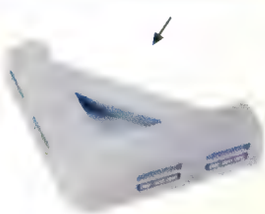
Space Station.



Super Pad Vari Colori.

Dual Analog.

Multi Tap.



TELEFONIA BLU

blu

* Evasione degli ordini in giornata.
* Consegna veloce 24/48 ore.
* Garanzia su tutti i prodotti Acquistati.
* Aggiornamenti Continui.

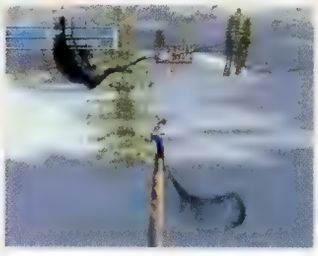
Grafica RE: Tel. 081/752 03 21

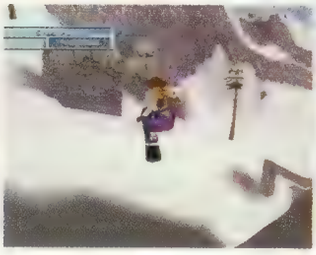
e-mail:videogiochiesse@inwind.it

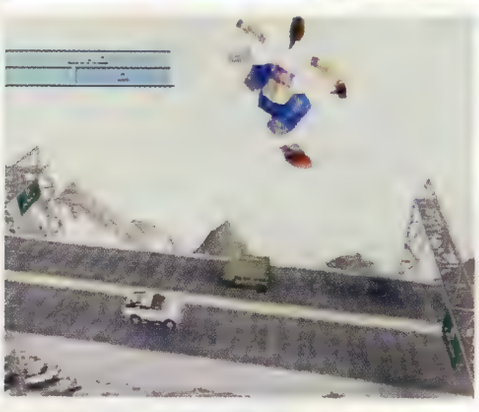
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **RADICAL ENTERTAINMENT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

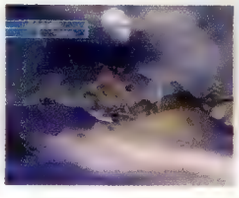
MTV Sports: Pure Ride

Non passa mese senza che almeno una simulazione di sport estremi faccia la sua comparsa su PlayStation. In questo caso specifico, però, la cosa non ci dispiace affatto...









Fortunatamente, le sparizioni poligonali come quella che interessa la parte iniziale di questo tubo, non sono frequentissime.

Il character design è buono e i personaggi sono dotati di caratteristiche specifiche che ne influenzano le prestazioni in gara.

di erikpede

Le simulazioni di snowboard sembrano aver trovato in PlayStation2 la loro piattaforma ideale, come testimoniano in maniera eccellente titoli del calibro di **SSX** (Electronic Arts) e **ESPN X-Games Snowboarding** (Konami). Su PlayStation, invece, la qualità continua a latitare e il campione assoluto rimane tuttora **MTV Sports: Snowboarding**, uscito in sordina un annetto fa e subito indicato come uno dei titoli più sorprendenti dell'inverno. THQ e Radical hanno deciso di riaffacciarsi sul mercato con una versione aggiornata del loro gioco, ritoccato soprattutto per quanto riguarda la struttura vera e propria. Le sessioni preliminari di allenamento e il singolo torneo a punti di **MTV Sports: Snowboarding** sono ormai un ricordo lontano, che Radical ha spazzato via con l'implementazione di un gran numero di modalità. Quella principale è ora composta da una serie di eventi di difficoltà crescente, ciascuno dei quali è suddiviso in un numero variabile di prove per ogni specialità (half-pipe, discesa, salti acrobatici). È ovviamente possibile scegliere la propria tavola preferita (gli snowboard riprodotti su licenza includono modelli prodotti da M3, Salomon e Sims) e uno fra personaggi forniti dai programmatori, che hanno inserito atleti fittizi, reali (Michelle Taggart, Blaise Rosenthal, Brad Scheuffele e Marc Montoya) e persino bizzarri (come ad esempio clown, modelle e scheletri). Le stesse scelte possono essere operate nelle altre modalità, vale a dire le discese di pratica (in cui è possibile cimentarsi in piccole prove al fine di sbloccare nuovi livelli e nuove tavole), la sezione Stunt (esecuzione e concatenamento di acrobazie sempre più complesse), le sfide per gli specialisti (gare separate per ognuna delle tre specialità con un punteggio minimo da raggiungere) e quelle per due giocatori. Di tutti gli eventi selezionabili, ad ogni modo, i migliori sono indubbiamente quelli legati alle discese: i percorsi disegnati da Radical, infatti, vantano una notevole estensione (tanto in lunghezza quanto in larghezza) ed offrono parecchie strade differenti e una disposizione accurata e intelligente degli oggetti sfruttabili per l'esecuzione dei trick. Di converso l'half-pipe e le gare di salto acrobatico rischiano di venire a noia dopo qualche partita. In aiuto alla longevità, però, viene il comodo editor di percorsi, grazie al quale è possibile riempire di ostacoli una delle tre montagne appositamente preparate dagli sviluppatori.

La natura spettacolare del gioco, che sacrifica il realismo in favore di salti e rotazioni a dir poco esaltanti, spinge a ricaricare **MTV Sports: Pure Ride** con una certa frequenza, anche soltanto per una partita veloce. Questo non vuol dire che il titolo di THQ sia eterno (nessun prodotto di questo tipo lo è), ma la prontezza del sistema di controllo, la tolleranza nel rilevamento delle collisioni, la parziale automatizzazione dell'allineamento con le ringhiere e la discreta disponibilità di trick (molto belli quelli "speciali") si amalgamano alla perfezione, divertendo parecchio e permettendo di chiudere un occhio sul fattore longevità. **MTV Sports: Pure Ride**, d'altra parte, è assistito quanto basta anche dalla grafica e dal sonoro: il frame rate (francamente atroce nelle brevi sequenze introduttive che precedono le gare) è discreto e perde qualche colpo solo nelle situazioni più concitate. La profondità di campo è buona, le texture sono sufficientemente pulite, le animazioni appaiono costantemente fluide e realistiche (con tanto di cadute assai credibili), la telecamera virtuale si comporta bene per la maggior parte del tempo (solo gli half-pipe la mettono seriamente in difficoltà), gli effetti sonori sono adeguati e i brani musicali (composti da band emergenti come Gravity Kills, Grey Area, American Hi-Fi e Bender) sono generalmente di ottima qualità. È anche vero che i caricamenti sono davvero troppo frequenti e che la mancanza del boarder cross (la moda del momento nelle simulazioni di snowboard) si fa sentire, ma ciononostante **MTV Sports: Pure Ride** rimane un buon acquisto per gli appassionati del genere, magari in attesa di un eventuale passaggio su PlayStation2...

voto **7 su 10**

KaPS
THE 3000 TECH

Xtreme

Shark

King Kross

www.xtreme-italy.com

ARIETE
www.arieteinformatica.com

Il primo marchio per il tuo PC a te è la cassa
realizzata in
le dimensioni e la forma
Disponibile
che Vi
"
ufficiali
campioni

Ariete Informatica s.a.s.
Via Arno, 36 - 80126 Napoli
Tel. +39 081 246 2211
Fax +39 081 246 2222

Ariete Informatica s.r.l.
Via San Romanello. 85 - 20153 Milano
Tel. +39 02 4820 5816
Fax +39 02 4820 5818

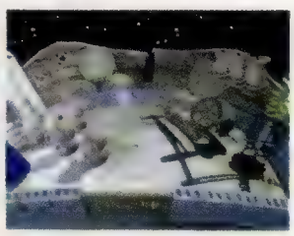
Computers

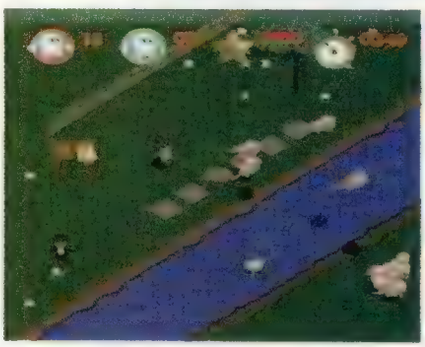
VideoGames

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE INTERACTIVE** SVILUPPATORE **MIND'S EYE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Sheep

Mind's Eye si arma di coraggio e cerca di rispondere a chi ritiene ormai defunta l'originalità nei videogiochi. Il risultato di questa risposta è **Sheep**: un simulatore di pastore. Quando la realtà supera l'immaginazione…





La modalità a due giocatori permette una sfida a calcio del tutto originale. Al comando del proprio pastore sarà necessario far muovere il proprio gregge in modo che spinga il pallone in rete…

*La trama fuori di testa di **Sheep** è degna del gioco. All'alba dei tempi una civiltà di pecore aliene del sistema di Ovis Aries mandò degli osservatori sulla Terra, con l'obiettivo di fingersi una specie di estrema stupidità ed osservare gli abitanti del pianeta. Le pecore aliene, gradendo il caldo ed il cibo a disposizione, decisero però di rimanere sulla Terra. Ma ora gli abitanti di Ovis Aries rivogliono indietro i loro simili, e per questo hanno preso il controllo di 4 terrestri, che avranno il compito di radunare le pecore e portarle a destinazione. Qui entra in scena il Dr. Watson, scienziato interessato alla tecnologia aliena, che non esiterà a costellare il nostro cammino di trabocchetti e trappole mortali…*

Negli studi di Mind's Eye l'originalità dev'essere un ingrediente di valore inestimabile. Ed è probabile che per diverso tempo, nelle stanze dei progetti, sia circolata l'idea di realizzare un gioco che la elevasse a potenza e si prendesse la soddisfazione di eludere i recinti dei generi d'appartenenza. E' senza dubbio da queste premesse che nasce **Sheep**, titolo che in effetti potrebbe essere assimilabile a qualche illustre consanguineo (pensiamo in questo caso a **Lemmings**), ma al quale sarebbe comunque ingiusto togliere lo scettro, più che meritato, di gioco PlayStation più originale dell'anno. O quantomeno del più fuori di testa…

La meccanica di gioco alla base di **Sheep** è di una semplicità estrema: ai comandi del nostro personaggio/pastore è necessario guidare un gregge di pecore verso l'uscita del livello, facendo loro superare i mille pericoli che le separano dalla salvezza. Il metodo di controllo si ispira, come naturale, alla dura realtà bucolica: le pecore tenderanno quindi ad allontanarsi dal pastore, magari attratte da richiami esterni, come la presenza di macchinari, meccanismi, ostacoli naturali o quant'altro. Il giocatore, dal canto suo, avrà la possibilità di correre, muoversi più lentamente, o addirittura urlare, in modo da provocare un fuggifuggi generale dei lanosi ovini. Ma non è finita: il comportamento delle pecore, come ovvio, dipenderà anche dal loro coefficiente di stupidità (materia prima della quale questi quadrupedi sono forniti in maniera imbarazzante), reso efficacemente nel gioco grazie alle routine di stupidità artificiale (adattiamoci e chiamiamole così) sviluppate da Mind's Eye, in grado di differenziare per imbecillità e attitudini comportamentali i 4 tipi di pecore a disposizione.

I punti sui quali si fondano le possibilità di coinvolgimento di **Sheep** sono fondamentalmente due: l'apprensione per il proprio gregge (sempre sul sottile filo del pericolo mortale) e la struttura dei livelli. Per quanto riguarda quest'ultima si può dire che i game designer si siano davvero sbizzarriti, cercando di inserire numerosi elementi di differenziazione lungo tutto il corso del gioco. Tra nastri trasportatori, martelli, buchi, tosatori mortali, trampolini e decine di altri meccanismi, il giocatore dovrà quindi cercare di districarsi nei livelli, ringraziando il santo protettore dei pastori nel caso riuscisse a guadagnare l'uscita con i parametri necessari al superamento di ogni stage (tempo limite e numero minimo di ovini salvati). Il tutto cercando, come ovvio, di pianificare i propri movimenti, alla luce di fattori come il tempo limitato, la necessità di attivare meccanismi o liberare altre pecore. Avere chiari struttura del livello e percorso da seguire risulta, in definitiva, un elemento ben più che accessorio. Non tutti i dispositivi voluti dai designer puntano però alla distruzione delle pecore: alcuni entrano invece in gioco nel caso l'obiettivo sia quello di migliorare il proprio punteggio. Meccanismi bonus e minimissioni ampliano così il campo delle azioni attuabili, cercando di diversificare per quanto possibile l'esperienza ludica.

Sheep è, a conti fatti, un tentativo coraggioso di rinvigorire la creatività nei videogiochi. La leggera ripetitività (nonostante il continuo inserimento di elementi) ne mina in parte il valore, così come il controllo del gregge, non proprio agevole e talvolta, forse inevitabilmente, irritante. Eppure il concetto di base, e la sua applicazione, rimangono un elemento di fondamentale apprezzabilità. L'originalità e il diffuso umorismo di fondo (con filmati creati senza dubbio da un folle ed una serie di effetti sonori ovini davvero assurdi) non sono d'altra parte fattori che si possano mettere troppo facilmente in secondo piano. **Sheep** è insomma questo: un prodotto discreto da premiare necessariamente per i suoi punti di forza. Un gioco non adatto a tutti. Come, d'altro canto, la maggior parte dei titoli un po' alternativi…

voto **7 su 10**

di matteo**tenca**

SOFTWARE NEWS TRADING

VIA DELEDDA 18 - MONCALIERI TEL.011/689.27.40 FAX.011/681.11.31

MAIL: sntrading@inwind.it

GAME BOY COLOR Pokémon · NINTENDO 64 · Dreamcast · PlayStation · PlayStation 2

NOMI E MARCHI E LOGO
APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

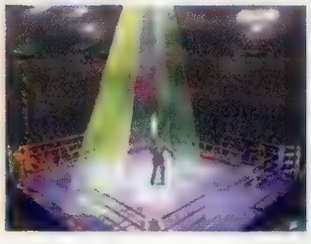
Non ti accontentare
del "solito" negozio,
la SoftwareNews
è l'EMPORIO
del videogioco,
troverai il più
vasto assortimento
di videogiochi per
ogni tipo di console!

RISERVATO AI RIVENDITORI:
Richiedete il ns.
LISTINO RIVENDITORI
a Voi riservato
011/689.27.40

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Mike Tyson Boxing

Gli incontri di Mike Tyson sono diventati una sorta di spettacolo da baraccone, una farsa che non rende giustizia al pugilato. Se volete vedere il cattivissimo "Iron Mike" impegnato in un combattimento serio, questa potrebbe essere la vostra ultima possibilità...



Trovare il giusto equilibrio nelle sezioni di allenamento è fondamentale per far arrivare il proprio pugile allenato, ma non troppo stanco, all'incontro

Per rialzarsi dopo essere stati messi al tappeto bisogna premere una sequenza di tasti seguendo le indicazioni su schermo.

di marco**ravetto**

Se la qualità di un videogioco dipendesse dal tempo impiegato a programmarlo, **Mike Tyson Boxing** si meriterebbe certamente il titolo di migliore produzione del genere: sono passati infatti oltre due anni da quando Codemasters aveva deciso di produrre una simulazione di pugilato e, in seguito a un periodo di relativo silenzio, eravamo quasi convinti che il gioco non avrebbe mai visto la luce del giorno. È francamente difficile riuscire a capire il motivo di tali ritardo, anche perché il tempo impiegato per la produzione di **Mike Tyson Boxing** non è giustificato dal risultato finale, solamente discreto. Dietro una facciata accattivante, arricchita dalla presenza di un buon numero di opzioni e di modalità di gioco, si cela infatti un titolo abbastanza semplice e che non convince pienamente, soprattutto per quanto riguarda alcuni elementi della meccanica di gioco e della gestione degli incontri. Andando con ordine, dopo la breve sequenza introduttiva che ormai caratterizza qualunque simulazione sportiva, si passa alla schermata di selezione in cui il giocatore ha la possibilità di decidere se partecipare a semplici incontri di esibizione, se sfidare un amico, oppure se affrontare una vera e propria carriera; è proprio questa la modalità di gioco più importante e il principale elemento di interesse di **Mike Tyson Boxing** dato che, oltre a controllare il pugile prescelto nelle fasi di combattimento, bisogna prepararlo all'incontro impostando una serie di fattori e di elementi, nonché stabilendo un programma di allenamento per arrivare al giorno del combattimento in condizioni fisiche impeccabili. Una volta terminato l'incontro da vincitore, verrà subito organizzata una nuova sfida, e così via fino a quando non si giungerà alla conquista del titolo mondiale. Tralasciando la descrizione dettagliata delle altre opzioni di gioco, che non offrono nulla di nuovo e di originale, passiamo direttamente alle fasi di combattimento. La prima impressione non è delle migliori, soprattutto a causa della grafica troppo spigolosa in alcuni elementi e delle animazioni non proprio impeccabili, ma bastano pochi round per rendersi conto che **Mike Tyson Boxing**, pur non essendo un capolavoro, non è nemmeno un titolo mediocre. La decisione di Codemasters di realizzare una simulazione il più possibile fedele alla realtà è evidente in ogni situazione, e dopo un periodo iniziale di adattamento, necessario per abituarsi alla meccanica di gioco e al sistema di controllo, l'azione comincia a prendere un po' di ritmo e gli incontri diventano sempre più interessanti e coinvolgenti. È però evidente che, rispetto ad altre produzioni del genere, **Mike Tyson Boxing** manca di quella cura nei particolari che differenzia un capolavoro da un titolo che si attesta su una valutazione sufficiente e nulla più. Gli appassionati di questa disciplina sportiva sono quindi avvisati e, pur potendo tranquillamente prendere in considerazione l'acquisto del titolo Codemasters, devono essere preparati a trovarsi di fronte ad un gioco non particolarmente spettacolare e esaltante. Se invece state cercando un normale picchiaduro, veloce e dal ritmo incalzante, girate pure pagina e continuate la vostra ricerca altrove; **Mike Tyson Boxing** non è infatti il titolo adatto alle vostre esigenze.

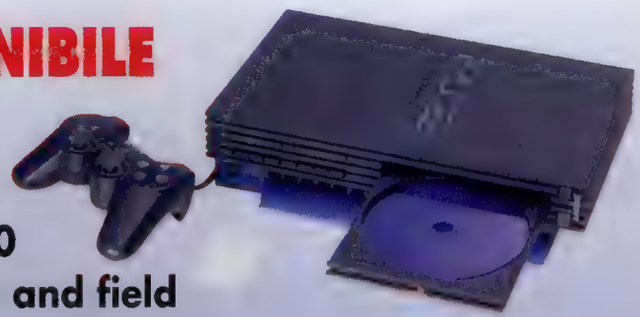
voto 6 su 10

VIA DEI CIMATORI, 17/R
50122 FIRENZE
TEL. 0552382243
FAX 055296911

INTERNET
CALAMAI
TEKNO
VIDEOGAMES

INTERNET POINT
VIDEOGIOCHI PC & CONSOLE
info@calamaitekno.it
www.calamaitekno.it

CONSOLE PS2 PAL DISPONIBILE



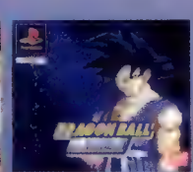
GIOCHI PS2 PAL IN USCITA

Armored core 2 - Espn x games snowboarding Eternal ring - Evergrace - F1 championship 2000 Fifa 2001 - I.S.S perfect striker 2000 - Int. track and field 2000 Kessen - Madden nfl 2001- Nba live 2001- Orphen: scion of sorcery Silent scope - Street fighter ex 3 alpha - Super bust a move - Top gear dare devil - Wild Wild racing - X squad.

PSONE+GIOCO
£ 249.000

PS one

DISPONIBILI:
DRAGON BALL FINAL BOUT
DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22



NOVITÀ: Legend of dragoon - Spyro: year of the dragon - Crash Bash - Digimon World - Dino Crisis 2 - I.S.S 2000 - Medal of Honor Underground - Tomb Raider: chronicles - Breath of Fire IV usa

CONSOLE DREAMCAST PAL - JAP

DISPONIBILI

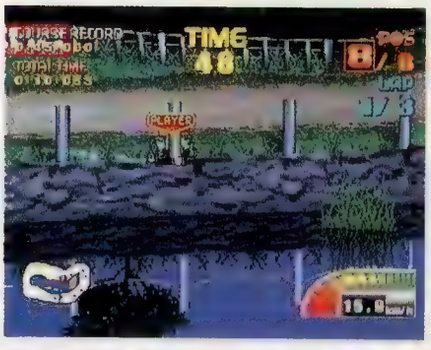
Dino Crisis pal - European Super League pal Jet Set Radio pal - Quake 3 pal - Samba de Amigo pal - Sega GT pal - Sega World Wide Soccer pal - Shenmue pal Silent Scope pal - SNK vs Capcom pal - Tomb Raider Chronicles pal - Tony Hawk pro Skaters 2 pal - Uefa Dream Soccer pal - Half Life usa - Grandia 2 usa - S.W.A.T 3 usa - Bio Hazard 3 jap Guilty Gear x jap - Daytona usa 2001 jap - Gun Spike jap.

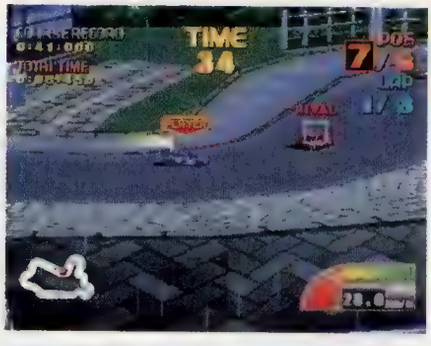
Dreamcast

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

RC De Go

L'idea di creare una simulazione di macchinine radiocomandate vi sembra stupida? Leggete quanto segue, potreste anche ricredervi...





I tracciati sono strutturati con attenzione e precisione, anche se saltuariamente può essere difficile individuare alla perfezione l'angolazione di certe curve.

di marco**ravetto**

Rispetto alle altre produzioni, peraltro abbastanza scarse numericamente, che vedono come protagoniste delle veloci e scattanti macchinine radiocomandate, **RC De Go** si pone su un piano ben diverso dato che, pur mantenendo una struttura e una meccanica di gioco prettamente arcade, è arricchito da una serie di opzioni e di possibilità che incrementano la varietà di situazioni e che aggiungono quella dose di complessità necessaria per mantenere elevato l'interesse per un lungo periodo di tempo. Se infatti è vero che prendere la mano con il sistema di controllo è quanto di più semplice si possa immaginare e che sin dalle prime prove è possibile ottenere risultati discreti, solamente con l'allenamento e con una oculata gestione dei soldi ricevuti al termine di ogni prova (in base al piazzamento ottenuto) si ha qualche possibilità di vincere anche nei tracciati più avanzati. Il negozio che vende potenziamenti e parti meccaniche per le macchinine diventa quindi una sosta obbligata e la scelta di acquistare un nuovo motore più potente piuttosto che un treno di gomme che garantisca una maggiore aderenza o delle sospensioni che permettano di ammortizzare meglio gli urti, influenza in maniera evidente il comportamento delle vetture nelle prove successive. E' ovvio che le simulazioni automobilistiche più complesse si avvalgono di schermate di messa a punto più accurate e ricche, ma per un titolo dall'impostazione dichiaratamente arcade ciò che è presente è più che sufficiente.

Uno degli elementi che colpisce maggiormente in **RC De Go** e che, almeno inizialmente, potrebbe lasciare sgomenti e delusi, è la mancanza della modalità di gioco in coppia; le opzioni di gioco permettono di gareggiare in prove singole, in un vero e proprio campionato oppure in prove a tempo, ma non c'è la benché minima traccia del multiplayer. La scelta dei programmatori è comunque facilmente comprensibile una volta iniziata una gara in singolo: l'inquadratura scelta (in prospettiva isometrica, un po' come il vecchio **Rock & Roll Racing**, tanto per intenderci) difficilmente si sarebbe adattata a uno split screen; la divisione dello schermo in verticale o in orizzontale non avrebbe infatti consentito un margine di visuale abbastanza ampio e avrebbe costretto il giocatore a vere e proprie evoluzioni ad ogni curva. L'unica alternativa possibile era l'utilizzo di uno schema di gioco in stile **Micro Machines**, con le macchine contemporaneamente su schermo, ma una scelta del genere sarebbe forse apparsa una soluzione di ripiego che, a nostro parere, non avrebbe comunque aggiunto molto al gioco.

Battendo i record dei tracciati si possono conquistare nuove carrozzerie, come ad esempio quella dell'ambulanza.

Un aspetto che aggiunge invece interesse a **RC De Go** è il sistema di controllo che non ha subito particolari cambiamenti rispetto al coin-op originale (malgrado non sia stato realizzato per PlayStation un controller dedicato a forma di radiocomando, come in sala giochi). Chi vuole gareggiare senza troppo problemi può infatti optare per un metodo di controllo abbastanza classico, con un tasto dedicato per l'acceleratore e la croce direzionale per sterzare, mentre chi vuole una maggiore fedeltà alla realtà (e dispone di un Dual Shock) può selezionare una interessante alternativa, utilizzando cioè le due levette proprio come quelle di un normale radiocomando, una per accelerare e frenare, e l'altra per curvare a destra e a sinistra. Certo non si tratta di una novità sconvolgente (un sistema di controllo analogo si è già visto in **R/C Stunt Copter**), ma è comunque un elemento degno di menzione dato che mostra in maniera evidente la volontà da parte dei programmatori di curare con attenzione ogni singolo aspetto e di cercare di offrire al giocatore quanto di meglio possibile.

Ovviamente qualunque sia la scelta fatta, il controllo è sempre preciso e puntuale e, anche se nelle fasi più avanzate sono presenti dei tracciati con curve a gomito, chicane e ostacoli di ogni genere, seguendo la giusta traiettoria è possibile esibirsi in sorpassi mozzafiato senza correre il rischio di stamparsi contro le pareti ai lati della pista. Proprio la presenza di barriere invisibili che non consentono di uscire dal tracciato (ma che, se urtate, rallentano sensibilmente la vettura) rappresentano uno degli elementi più fastidiosi; è vero che, in questo modo, il giocatore è costretto a una maggiore precisione nella guida dato che ogni errore comporta un'evidente perdita di tempo, ma trovarsi a sbattere contro il nulla è francamente abbastanza fastidioso, oltre che poco realistico.

Come accade spesso nei titoli che puntano fondamentalmente sulla giocabilità, dal punto di vista tecnico **RC De Go** non è nulla di sconvolgente o esaltante anche se, ed è importante sottolinearlo, sia la grafica che il sonoro svolgono in maniera egregia la propria funzione; i tracciati sono abbastanza dettagliati e ricchi di particolari, le macchine sono curate e lo scrolling si mantiene sempre su ottimi livelli di fluidità. I programmatori hanno svolto un lavoro apprezzabile soprattutto nella fase di design dei percorsi, creando piste che con il progredire nel gioco diventano sempre più tortuose e sconnesse senza però mai giungere a livelli di ostilità folli. Più che discreto nel complesso anche l'accompagnamento musicale mentre avrebbero potuto essere migliori gli effetti, solamente sufficienti.

RC De Go non è certo un gioco rivoluzionario e, con tutta probabilità, non sarà apprezzato da tutti i possessori di PlayStation, ma chi sta cercando un titolo che unisce una struttura semplice e tipicamente arcade ad un'apprezzabile varietà di situazioni e a una longevità decisamente elevata (garantita dalla presenza di tutta una serie di stravaganti mezzi segreti che possono essere conquistati solamente ottenendo i record in ogni tracciato), dovrebbe seriamente prendere in considerazione l'acquisto.

voto **8 su 10**

WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

5IMENSIONE

TEL. 0331 45 50 78 Via B. Melzi 47 20025 LEGNANO (

PSX

KEN SHIRO JAP
SPRIGGAN JAP
TASUNOKO FIGHT JAP
BATTLESHIP YAMATO 2 JAP
KING OF FIGHTERS 99 JAP
MASKED RIDER JAP
SAMURAI SHOWDOWN 2 JAP
TOSHINDEN 4 JAP
ROCKMAN X 5 JAP
S.F. EX PLUS2 JAP
DIGIMON USA
VAGRANT STORY USA
X-MEN MUTANT ACC. USA
FINAL FANTASY IX USA
TOMB RAIDER 5 PAL

PS2

GUNDAM R JAP
WIN BACK JAP
MOTO GP 500 JAP
ARMORED CORE 2 JAP-PAL
SUMMONER USA-PAL
ISS JAP-PAL
TRACK & FIELD 2000 JAP-PAL
SILENT SCOOPE USA-PAL
TEKKEN TAG PAL
RIDGE RACER V JAP-PAL
DEAD OR ALIVE PAL
FIFA 2001 PAL
F1 CHANP SEASON 2000
RAYMAN REVOLUTION PAL
F1 RACING SIMULATOR

TELEFONARE PER I TITOLI NON IN ELENCO

PS ONE - N64 - DREAMCAST - PS2 - SATURN - GAME BOY - DVD
NEOGEO P. - WANDER SWAN COLOR - GUIDE- RIVISTE - PORTA CHIAVI
ACTION FIGURES(DRAGON BALL-POKEMON-DIGIMON-MC FARLAN E ALTRE

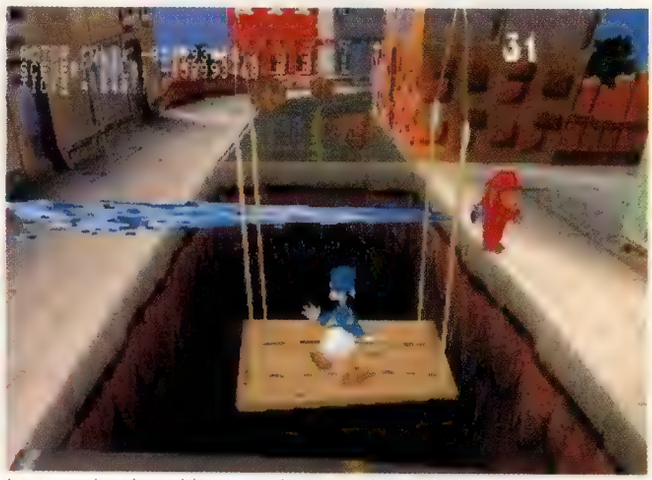
PSX

PS2

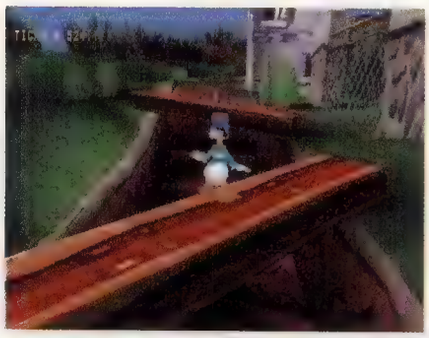
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Paperino - Operazione Papero

"Pfui! Sempre le solite frivolezze! Pensano solo a divertirsi, mentre il loro eroico zio affronta rischi e pericoli!"
(Paperino in "Paperin Fracassa" – Topolino n° 585 del 12 febbraio 1967).



Le mosse a disposizione del papero con berretto consistono nel salto, nel doppio salto e nel semplice attacco a colpi di pugno o di zampate da karateka. Fortunatamente (almeno questo) niente avvitamenti in stile ***Crash***. .



Completando i livelli di un mondo in modalità time trial Paperino riceve un completo nuovo, da indossare nell'apposito macchinario del laboratorio di Archimede per il gusto di esibire qualche nuova animazione…

di ivan**fulco**

In attesa del Big One consumistico annuale la softeca PlayStation orientata alla classe bambinesco-natalizia ingrassa inesorabile e suina. Ubisoft, non soddisfatta del nugolo di prodotti bimbici lanciati in queste settimane, scarica quindi sul mercato un altro aspirante incassatore. Un titolo interessante, **Paperino: Operazione Papero**, diremo *vagamente* ispirato ad un più celebre collega di genere, ma in effetti interessante…

L'obbligata descrizione del gioco in esame potrebbe, in questa occasione, essere sostituita da un legittimo parallelo: **Paperino: Operazione Papero** è un platform tridimensionale in stile **Crash Bandicoot**. Di più. In *marcato* stile **Crash Bandicoot**. In effetti, a voler quantificare, al limite di un motivato ricorso al tribunale. Eppure, a parte le questioni legali, il titolo sviluppato da Ubisoft riesce a riscattarsi dalle accuse di clonazione indiscriminata con un minimo di convinzione, grazie soprattutto ad una realizzazione globale fondamentalmente positiva. Più diffusamente: nei 24 livelli del gioco, distribuiti in 4 mondi, il giocatore si troverà agli ovvi comandi di Paperino, nel tentativo di liberare Paperina dal mago malvagio Merlock. Per farlo dovrà portare a termine i livelli con percorso obbligato offerti dal gioco, strutturati orizzontalmente e/o verticalmente (in stile **Crash**, appunto), e infarciti delle immancabili stelle, power-up e avversari cartoonici di turno. Irrinunciabile, in ogni mondo, la presenza di un boss finale ad ostruire il passaggio verso il mondo successivo. Indice maledettamente affidabile dell'avvenuta ispirazione, invece, la presenza di un livello speciale in ogni mondo e lo sblocco della modalità time trial per quanto riguarda i livelli già completati. Nel primo caso, quello del livello speciale, si tratterà di fuggire da qualcuno/qualcosa guidando il prode papero in un percorso a ostacoli verso lo schermo. Nel secondo caso, ancora più devastante in termini "ispirativi", il compito sarà quello di percorrere il livello entro il tempo limite predefinito. Tutto molto bello. Tutto molto già visto. Eppure, dopo un primo impatto all'insegna del dubbio, il titolo Ubisoft dimostra di aver qualcosa da dire, soprattutto in riferimento al pubblico al quale si rivolge…

Il messaggio di **Paperino: Operazione Papero** è spiazzante per semplicità. L'obiettivo è un gioco per bambini. La necessità è quella di divertire. La linea guida è quella della semplicità. Il fattore non pregiudicante è quello dell'originalità. Ovvio. Premesse teoricamente condannabili se non fosse per l'ultimo fattore: **P:OP** è realizzato con una certa attenzione. Qualche limite di definizione e di fluidità, in definitiva sorvolabile e meritevole solo di doverosa citazione, non pregiudica un lavoro globale di buon valore e che ha uno dei suoi punti di forza nel level design. I livelli a percorso obbligato, nonostante la teorica apatia di fondo, si rivelano infatti ben strutturati, arricchiti di occasionali microsezioni laterali e bilanciati al meglio per quello che riguarda azione piattaformica, raccolta di oggetti e devastazione di avversari. I livelli boss e la modalità time trial riescono a spezzare il ritmo di gioco.

Una realizzazione tecnica apprezzabile, e sofferente solo delle carenze di definizione e fluidità già citate in precedenza, asseconda il carisma naturale del personaggio e delle ambientazioni. Mondi visivamente molto diversi tra loro ed una discreta quantità di animazioni per il personaggio principale non possono che confermare la convinzione che, rispetto allo standard delle produzioni similari, sulla realizzazione del titolo Ubisoft si sia persa una quantità ti tempo quantomeno soddisfacente…

Quello che rimane di un clone da azione legale, in definitiva, è un titolo di buon livello per chi di azioni legali davvero ha poco di cui interessarsi. **P:OP** scorre fluido e gradevole, riesce ad offrire piccoli spunti in grado di sventare lo stato di torpore da semplicità e linearità, e si lascia apprezzare per la sua atmosfera fumettosa e papereggiante. I brontolii del papero sfigato e la presenza dei personaggi della cricca Disney (doppiati per di più con buona capacità) si dimostrano d'altra parte un buon elemento di richiamo sia per il bambiname non esclusivamente nippo-dipendente che per il genitorame in crisi nostalgica. Un prodotto centrato, non originale né assolutamente raffinato, ma ad ogni modo efficace. Un buon acquisto natalizio per giocatori indietro con l'età, in particolar modo se orientati al platform o all'allevamento di paperi…

voto **7** su 10

WWW.TELEPIU.IT
D+
IL DIGITALE DI
TELE+
Abbonati nei centri autorizzati Tele+/D+
o chiama lo 02 701370.

CARTOON NETWORK
www.CartoonNetwork.it

I cartoni
sono tutti finiti.
Su Cartoon Network.

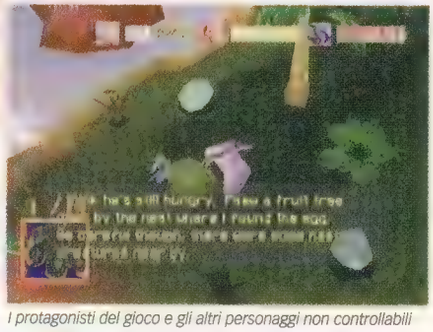
Cow & Chicken™ Cartoon Network. ©2000 TBS, Inc. All rights reserved. A Time Warner Company.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **SANDBOX STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

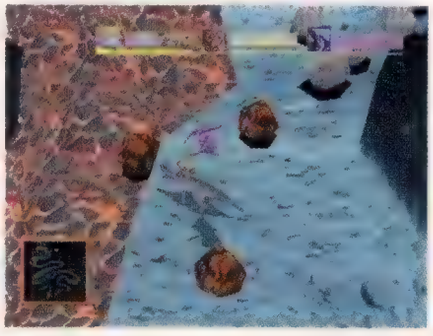
Dinosauri

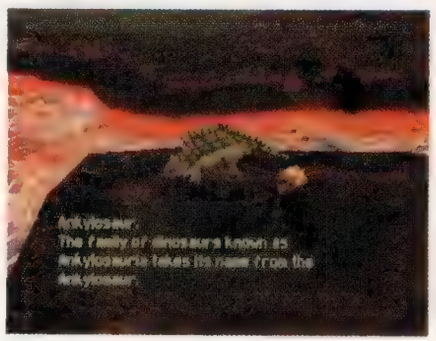
"Come i dinosauri sono stati un tempo superati dai mammiferi, così il mammifero-uomo sarà un giorno superato dagli insetti o dagli uccelli, declino dell'uomo davanti alla nuova razza..." (dal taccuino degli appunti di H.P. Lovecraft – 1919).

Mentre Flia lo pterodattilo può volare e Zini il lemure può arrampicarsi sugli alberi, l'iguanodonte è in grado di attraversare a piedi i corsi d'acqua. Zini può sfruttare questa sua abilità saltandogli in groppa e facendosi portare a spasso...



I protagonisti del gioco e gli altri personaggi non controllabili forniscono spesso indicazioni sul da farsi tramite dialoghi o riflessioni personali.





Le caratteristiche "evolutive" in stile RPG sono piuttosto marginali nell'economia di gioco e non incidono più di tanto sul succedersi degli eventi.

di ivanfulco

Il mammifero uomo ha parecchi motivi sulle spalle per cui meriterebbe un immediato declino di fronte ad una nuova razza dominante. Fra questi possiamo citare due guerre mondiali, le persecuzioni cristiane, lo sfruttamento minorile, le confezioni americane dei giochi per PC-Engine, le tariffe telefoniche, la Dr. Pepper e il caffè solubile. Ma ora si aggiunge anche il nuovo titolo Sandbox Studios su licenza Disney. Dilaniante. Fra 1000 anni il mammifero-uomo-programmatore verrà forse soppiantato dall'insetto-programmatore?

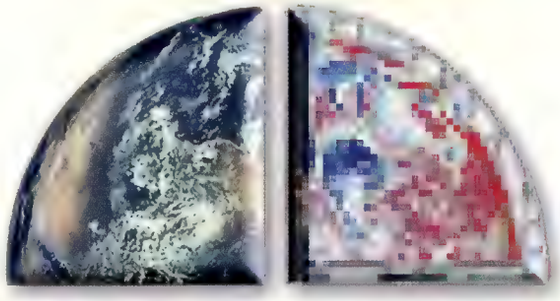
In ogni caso: a parte deliri evolutivi di varia natura, si pongono ora questioni ben più rilevanti. Prima di tutto la necessità di spiegare trama e struttura alla base di **Dinosauri**. Ma, vista la galoppante apatia ispirata dal gioco stesso, preferiamo passare, affidandoci invece ad un poco professionale cut&paste dalla press release. Citiamo testualmente: "*Una grande meteora è precipitata sulla Terra durante il periodo Cretaceo, causando terribili sconvolgimenti climatici. In questo mondo distrutto i tre eroi, Aladar l'iguanodonte, Zini il lemure e Flia lo pterodattilo, devono guidare un branco di dinosauri verso i Terreni di Cova [...]. Durante questa migrazione i tre dinosauri incontreranno nuovi amici e terribili nemici, dovranno risolvere numerosi quesiti e portare a termine difficili missioni...*". In definitiva: **Dinosauri** è un tentativo di ibrido. Un titolo che si propone di combinare tra loro elementi di due generi molto diversi, come il gioco d'azione e l'RPG. Il giocatore, al controllo alternato di uno dei tre personaggi, viene messo di fronte alla necessità di portare a termine 11 missioni, composte generalmente di uno o più sotto-obiettivi, quali il recupero di oggetti, la perlustrazione del territorio, l'eliminazione di avversari e poco altro. A sua disposizione, prima di tutto, le differenti abilità dei protagonisti del gioco: un iguanodonte lento ma roccioso, un lemure piccolo ed agile, ed uno pterodattilo con il rispettabile vantaggio di poter volare. Quindi la facoltà di poter combinare le forze dei tre tramite apposito tasto, facendo sì che il lemure salti in groppa all'iguanodonte, lo pterodattilo controlli dall'alto e, alla pressione di un altro apposito tasto, i tre attacchino contemporaneamente, con lanci di pietre, colpi di coda e incursioni aeree. Inoltre... Inoltre nient'altro. Fine primo tempo...

Inizio secondo tempo. **Dinosauri** è noia allo stato brado. Dispiace dirlo, ma l'idea di base è forse l'unica cosa apprezzabile del prodotto Sandbox Studios. Level design tendente all'inesistente, controlli scomodi se non irritanti, e coinvolgimento quasi nullo sono i punti cardine su cui (non) si regge il fallimento ludico del titolo Sandbox Studios. Passare dal controllo di un animale all'altro, perlustrare gli ambienti e raccogliere oggetti non risulta divertente neanche a prodursi in apposito sforzo. Gli elementi d'ispirazione RPG si limitano a poche statistiche, sulle quali il controllo risulta oltretutto troppo limitato e marginale. L'aspetto grafico e l'impatto audio, d'altra parte, tendono a favorire uno stato di accentuata depressione nel giocatore. I filmati, tratti direttamente dalla produzione cinematografica Disney, si lasciano invece apprezzare fino al pensiero che, in effetti, potrebbero anche rovinare la successiva visione del film. Sempre che si voglia andare a vedere il film. E sempre che di tutto questo importi qualcosa. Anche il bambino più accondiscendente trarrebbe infatti ben poco diletto da **Dinosauri**. "Questo mio volume non eleverebbe una mucca", chiariva in una sua introduzione J.K. Jerome. Questo videogioco, dal canto suo, non eleverebbe nemmeno il più scarso dei videogiocatori. Le produzioni su licenza da film non sono materia facile da trattare. Tempi stretti, direttive dalle sfere superiori, limiti e restrizioni di argomento e di impostazione. Sono tutte scusanti plausibili. Concordiamo. Ma **Dinosauri** rimane un gioco da dimenticare. Con buona pace di Sandbox Studios e del suo lavoro. Fine secondo tempo. The End. Brusio in sala e commenti infastiditi all'uscita...

voto 4 su 10

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	109000
DINASTY WARRIORS	PAL	119000
ESPN X SNOWBOARDING	PAL	109000
ETERNAL RING	PAL	109000
EVERGRACE	PAL	109000
FANTAVISION	PAL	109000
FIFA 2001	PAL	109000
FIFA WORLD SOCCER	PAL	109000
FORMULA 1 2000	PAL	109000
FORMULA 1 RACING	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
INT.SUPERSTAR SOCCER	PAL	109000
KESSEN	PAL	109000
MADDEN 2001	PAL	109000
MIDNIGHT CLUB STR. RACER	PAL	119000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	109000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	109000
READY 2 RUMBLE - ROUND 2	PAL	109000
RIDGE RACER V	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	109000
SMUGGLER'S RUN	PAL	109000
SSX	PAL	109000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
SUPER BUST A MOVE	PAL	89000
TEKKEN TAG TOURNAM.	PAL	109000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOP GEAR DARE DEVIL	PAL	109000
WILD WILD RACING	PAL	109000
X-SQUAD	PAL	109000

PLAYSTATION 2 USA E JAP TELEFONA

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	USA	49000
BLEEM ! (EMULA GIOCHI PSX)	USA	TEL.
CRAZY TAXI	PAL	99000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	99000
DINO CRISIS	PAL	99000
DRAGONS BLOOD	PAL	59000
FERRARI 355	PAL	99000
FORMULA 1 WORLD G.P. 2	PAL	99000
GET BASS	PAL	99000
HALF LIFE	USA	139000
INCOMING	PAL	49000
MARINE FISHING	JAP	139000
MARVEL VS CAPCOM 2	PAL	99000
METROPOLIS	PAL	99000
NOMAD SOUL	PAL	49000
QUAKE 3 ARENA	USA	129000
RESIDENT EVIL: CODE VER.	PAL	99000
SEGA GT	PAL	99000
SEGA RALLY 2	PAL	79000
SILENT SCOPE	PAL	99000
SILVER	PAL	99000
SNK VS CAPCOM	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	99000
SOUL REAVER	PAL	89000
STUNT GP	PAL	99000
SUPER RUNABOUT 2	PAL	99000
SUPERCROSS 2000	PAL	89000
TOMB RAIDER 4	PAL	79000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	99000
TONY HAWK'S SKATEBR. 2	PAL	99000
STRIKER	PAL	49000
VANISHING POINT	PAL	99000
VIRTUA ATHLETE 2K	JAP	79000
V-RALLY 2	PAL	99000
V-TENNIS	PAL	99000
WF ATTITUDE	PAL	49000
ZOMBI REVENGE	PAL	99000

PLAYSTATION

A SANGUE FREDDO	PAL	79000
ALL STAR TENNIS 2000	PAL	59000
ALUNDRA 2	PAL	95000
ARMORINES	PAL	49000
BEATMANIA + CONTROLLER	PAL	99000
BLADE	PAL	95000
BREATH OF FIRE IV	USA	149000
CHASE THE EXPRESS	PAL	89000
CHRONO CROSS	USA	149000
COLIN MC RAE 2	PAL	89000
COUNTDOWN VAMPIRES	USA	99000
CRASH BASH	PAL	79000
DIGIMON WORLD	PAL	95000
DINO CRISIS 2	PAL	95000
DRAGON VALOR	PAL	79000
DRIVER 2	PAL	89000
DUNE	PAL	79000
ETERNAL EYES	PAL	69000
EURO 2000	PAL	39000
FIFA 2001	PAL	89000
FINAL FANTASY IX	USA	149000
FINAL FANTASY VIII	PAL	49000
FORMULA 1 2000	PAL	89000
FRONT MISSION 3	PAL	95000
GALERIANS	PAL	95000
GEKIDO	PAL	89000
GRAN TURISMO 2	PAL	49000
GRIND SESSION	PAL	79000
INT. SUPERS. SOCC. 2000	PAL	95000
KOUDELKA	PAL	89000
LEGEND OF DRAGOON	PAL	89000
LEGEND OF LEGAIA	PAL	59000
MEDIEVIL 2	PAL	59000
MILLE MIGLIA	PAL	69000
NBA LIVE 2001	PAL	89000
PARASITE EVE 2	PAL	95000
RAYMAN 2	PAL	89000
RISK	PAL	89000
SAGA FRONTIER 2	PAL	95000
SPEC OPS 2	PAL	39000
SPIDERMAN	PAL	99000
SPYRO 3	PAL	79000
STAR OCEAN 2	PAL	59000
STRIDER 2	PAL	95000
SUIKODEN 2	PAL	89000
TARZAN	PAL	49000
TENCHU 2	PAL	99000
THREADS OF FATE	USA	139000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	95000
EUROPEAN SOCC. LEAGUE	PAL	79000
VAGRANT STORY	PAL	95000
VALKYRIE PROFILE	USA	139000
VANDAL HEARTS 2	PAL	89000
VANGUARD BANDITS	USA	139000
VANISHING POINT	PAL	79000
WILD ARMS	PAL	49000
WILD ARMS 2	USA	139000

NINTENDO 64

007 WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
BANJIO TOOIE	PAL	119000
BATMAN BEYOND	PAL	129000
ISS SOCCER 2000	PAL	129000
LEGEND OF ZELDA 2	USA	TEL.
MARIO PARTY 2	PAL	139000
MARIO TENNIS	PAL	139000
OGRE BATTLE 64	USA	TEL.
PERFECT DARK	PAL	159000
POKEMON PUZZLE LEAGUE	USA	TEL.
TOM & JERRY	USA	TEL.
TUROK 3	PAL	119000

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

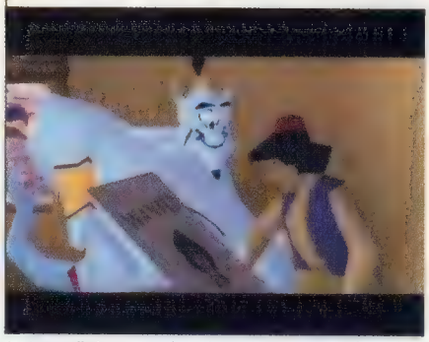
RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **ARGONAUT** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Aladdin - La vendetta di Nasira

"Le favole che oggi tutti disprezzano e che nessuno più racconta ai bambini sono nate quando l'uomo, affinatasi la sua mente, ha avvertito il bisogno del Soprannaturale..." (La calda estate del pestifero – 1967 – G. Guareschi).



Le scene d'intermezzo, dannatamente scarne, non rispondono assolutamente agli standard dei titoli dello stesso genere, solitamente più curati da questo punto di vista...

Alla fine di ogni livello è possibile giocare i gettoni trovati nella roulette-genio, per vincere energia, continua e vite extra...

*Nonostante **Aladdin** cerchi di offrire spunti di diversificazione, il risultato finale ne giova molto poco, con un'atmosfera fondamentalmente apatica a fare da sottofondo all'azione...*

I lungometraggi animati, tentativo di ripercorrere la via delle favole e dei racconti, sono nati al contrario molto più tardi. I videogiochi ispirati a questi lungometraggi, ed in grado di mortificarne del tutto l'essenza, sono invece frutto di una consuetudine ben più moderna e a tratti più deprecabile. Il Soprannaturale, in effetti, pare non fare parte di queste produzioni...

Aladdin non è comunque il titolo da prendere ad esempio e demolire a colpi di fasci d'erba. La sua struttura appare di primo impatto moderatamente onesta; la realizzazione tecnica, ad un'analisi sommaria negli stessi termini, riconferma l'onestà da caratteristico gioco buono per bimbo buono. Ma, a conti fatti, **Aladdin** non è così onesto come sembra. Nel titolo Ubisoft si vaga in un ambiente tridimensionale, si sfodera la spada e si affettano gli avversari, si lanciano mele per stordire guardiani panceggianti e colpire bersagli, si attivano meccanismi pretestuosi e si afferrano liane. Ogni tanto si spezza il ritmo e si trovano anche oggetti o chiavi (dall'utilizzo binario, per intendere il senso di linearità), oppure si affrontano sezioni con impostazione 2D o si prendono i temporanei comandi di un altro personaggio. Come decine di altri giochi. Anche apprezzabili in sede di valutazione globale. Ma **Aladdin**, come detto, non è onesto, e affonda qualitativamente rispetto alla concorrenza, a causa soprattutto della risciacquata superficialità di fondo. **Aladdin** è ripetitività dell'azione, limitatezza negli spunti di coinvolgimento, pochezza nella struttura dei livelli, discutibile bilanciamento degli elementi. Niente che abbia a che fare con l'impostazione necessariamente (?) semplicistica e lineare dei titoli dedicati a questa determinata fascia di utenti. Generali limiti nel design, piuttosto. Puri e semplici. Ai quali si sommano, d'altra parte, problemi più ovviamente e strettamente tecnici. Un aspetto visivo altalenante, ma mediamente sotto la media, viene bilanciato da un versante audio non eccezionale per quello che riguarda musiche ed effetti sonori, seppure apprezzabile nel caso dei doppiaggi in italiano. Controllo e movimento di camera, elementi di assoluto rilievo in un platform tridimensionale, si dimostrano inoltre fattori tra i più demoniaci del gioco, Al riguardo del primo, constatata l'inutilità di lunghe analisi, è sufficiente ricorrere ad un paio di aggettivi. Scomodo e impreciso. Per quanto riguarda la seconda, forse, è sufficiente ricorrere ad un altro paio di aggettivi. Scomoda e imprecisa. Per la precisione. Questo è quanto. Nulla di cui esaltarsi. Stato depressivo accentuato. Noia, noia, noia, noia...

I titoli destinati all'utenza malvagia compresa tra gli 8 ed i 12 (fascia di età nella quale, com'è risaputo, prende chiaramente forma l'innata malvagità dell'individuo) trovano troppo spesso un alibi di fondo nel target di riferimento. Carenze strutturali e creative ripiegano sbadigliando e trovano semplice riparo dietro la necessità di semplificare e adattare il gioco. Ma **Aladdin**, a conti fatti, non riesce a pararsi il mulo dietro pretesti di questo genere. Il titolo Ubisoft, solo apparentemente vario o coinvolgente, si dimostra in realtà stanco, piano, lento, ridondante, sonnacchioso e querulo. Non c'è nessuna passione in **Aladdin**. Ci sono monete, nemici, spade, lanci di mele, cuscini rimbalzanti, piattaforme e meccanismi, ma nessuna passione. Il giocatore adulto avverte questo vuoto nel coinvolgimento nullo che ne deriva, laddove ogni altro rispettabile gioco destinato al feroce pubblico degli under 12 riserva, in realtà, un po' di sano e semplice divertimento a costo zero. Il giocatore di età adeguata, invece, trova in **Aladdin** un titolo interessante solo a livello di primo approccio mentre, ad un'analisi più accurata, rischia di trovarsi davanti ad un prodotto chiaramente sofferente. Sofferente di falle e superficialità. Scoraggiante e annoieggiante. **Aladdin**, in fin dei conti, si può giocare. D'accordo. Una prova su strada non si rifiuta a nulla e a nessuno. D'accordo. Ma nei dintorni si aggirano prodotti di certo più allettanti. D'accordo anche su questo. E farsi del male, a quanto risulta dopo un'estensiva ricerca su Internet, non è ancora sport nazionale...

"Con le favole tua madre ti dava delle dolci illusioni, mentre i libri si sono sempre preoccupati soltanto di togliertele". 1° ottobre 1950. E Guareschi, chissà cosa ne avrebbe scritto, non poteva aver visto i videogiochi ispirati alle favole...

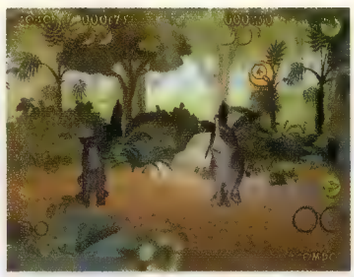
di ivan**fulco**

voto 5 su 10

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Jungle Book: Rhythm n'Groove

"Laggiù nel paese dei tropici, dove il sole è più sole che qua, sotto l'ombra degli alberi esotici, non t'immagini che caldo che fa..." (Banana Republic – 1979 – De Gregori/Dalla)



*La meccanica di base di **JB** è piuttosto classica: due file di frecce scorrono verso due cerchi a fondo schermo. Al momento della sovrapposizione il giocatore deve premere con tempismo la direzione indicata dalla freccia...*

Jungle Book Rhythm n'Groove è un raro esempio di terrorismo videoludico. **Jungle Book** è la necessità di far intervenire un apposito giurista che stabilisca se Ubisoft sia o meno imputabile penalmente. **Jungle Book** è, in estrema sintesi, un calcio in faccia a chiunque denigri l'assoluta sedentarietà del videogioco. A capo...

Laggiù nel paese dei tropici, dove il sole è più sole che qua, non può far più caldo che durante una sessione di gioco all'ultimo titolo Ubisoft. **JB** ripercorre con movimento obbligato i passi del rhythm game classico da tappetino, non si perde in inopportuna staticità, ma introduce accenni di diversificazione e gioiose amenità in quantità sufficiente a non incastrarsi nella mischia. Piccoli elementi in grado di pressurizzare il coinvolgimento e di coinvolgere la pressione (arteriosa). I motivi per i quali si può a ragione parlare di terrorismo videoludico. Due cerchi a fondo schermo ed una doppia fila di frecce in scorrimento verso il basso. Una struttura portante classica e una onesta quantità di modalità di gioco a traghettare il codice binario verso lo status di intrattenimento. **JB** è questo: uno story mode da affrontare in singolo, una variante per il gioco cooperativo, una sfida tra due giocatori impostata in round brevi, ed un'altra opzione sfida per atleti da tappetino, dal titolo premonitorio di maratona di danza. All'interno della meccanica stessa di gioco, gli elementi di maggior rilievo per intenderne le potenzialità. Il titolo Ubisoft non è solo apatica pressione di tasti, ma utilizza, prima di tutto, un interessante sistema di power-up. Una sequenza breve di pulsanti appare a centro schermo e, immediato, scatta il tentativo di eseguirla prima che si dilegui nel nulla. Un metodo per spezzare il ritmo se si sfrutta la canonica economicità del pad, un boost di adrenalina in caso di temerario utilizzo tappetinico. Maniacale, in effetti, a livelli di difficoltà elevati. Riuscendo nell'impresa di imboccare la sequenza segue, come ovvio, la materializzazione del power-up, sotto l'aspetto di moltiplicatori di punteggio, rimpicciolitori di frecce, muri di fuoco e molto altro ancora. Inutile sottolineare la bontà generale della scelta. Inutile precisare le potenzialità supplementari del sistema in modalità sfida, con un'inenarrabile corsa al power-up a fare da colonna portante del gioco, ed un sistema di bonus ampliato rispetto alla modalità in singolo, grazie all'introduzione di elementi di disturbo per l'avversario, quali lo stravolgimento continuo delle frecce o il cambio di verso di scorrimento delle stesse. Tutto materiale da massacro. Sano materiale da massacro. Così come gli stage boss dello story mode, nei quali centrare le sequenze power-up per sconfiggere l'avversario, oppure le stesse sfide in modalità maratona di danza, già sfiancanti per loro stessa natura (e durata) e arricchite di sporadici passaggi di pochi secondi durante i quali accumulare punteggio premendo indiscriminatamente e ripetutamente i pulsanti. Punibile penalmente, dicevamo...

Ma anche riguardo alla realizzazione tecnica, nonostante la storica accondiscendenza del genere di appartenenza, **JB** cerca di ben figurare, riservando un obbligato occhio di riguardo al target d'utenza giovineggiante. La licenza Disney, sfruttata alla perfezione per quello che riguarda le ottime musiche ed i doppiaggi, viene onorata da schermate e filmati di buon livello ed è in grado di coinvolgere appieno nel clima giunglesco-musicale del gioco. L'idea che forse si sarebbe potuta dedicare più attenzione all'affinamento dei modelli poligonali (comunque apprezzabili) e all'arricchimento degli scenari, non è forse da scartare del tutto. Un po' di zucchero per gli occhi in più, d'altra parte, non si nega a nessuno. Ma anche senza nessuna raffinatezza, il livello medio audio-video veleggia placidamente poco sopra gli standard.

Lungi dal poter ambire alla nomina di sorpresa digitale, **JB** si rivela comunque qualcosa in più di una quadrata operazione commerciale. Sotto la plastica ridondante del rhythm game si nasconde infatti un prodotto discretamente polisemico. Sotto la definizione di prodotto polisemico, da recensore in fase di perdita di connessione con la realtà, si nasconde un titolo con più chiavi di apprezzabilità. Sotto la formula vaga di chiavi di apprezzabilità si nasconde un gioco degno per l'utenza adulta, di buon livello per gli appassionati del genere e per il bambiname, e di indubbio rilievo per i possessori di tappetini. Sotto i tappetini meglio non guardare. Davvero. Chiamatela antica saggezza occidentale...

voto 7 su 10

*La sfida offerta da **JB** è minima nel caso si utilizzi un semplice pad. Il discorso cambia, come ovvio, nel caso di giocatori sotto i 12 anni o in caso si disponga di un apposito tappetino da gioco...*

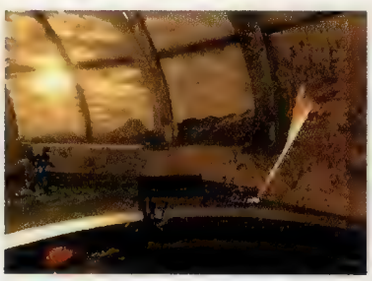
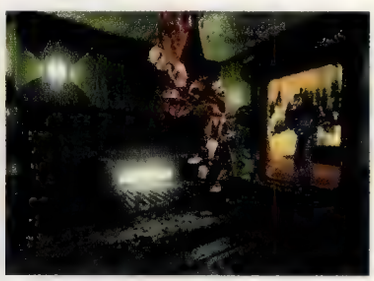
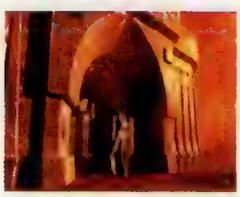
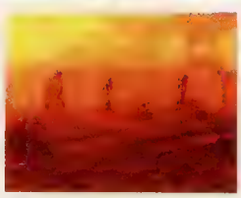
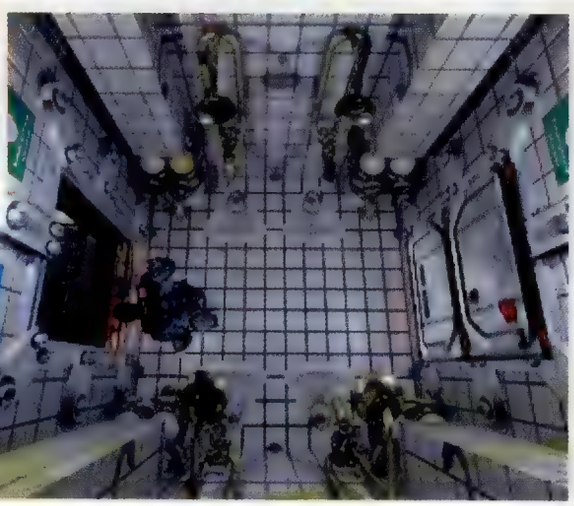
I personaggi su schermo adeguano le loro performance di ballo alla prestazione del giocatore, fino ad arrivare a figure da breakdance o, al contrario, a ridicole cadute...

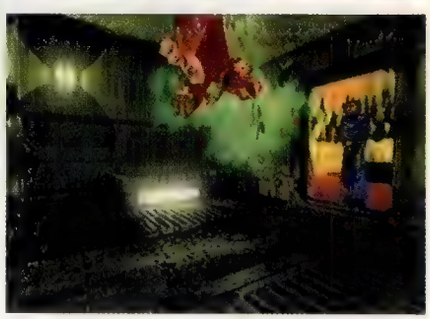
di ivanfulco

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE 2 INTERACTIVE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Martian Gothic

Zombie spaziali, una base su Marte, una misteriosa missione.
Sono questi gli elementi base di **Martian Gothic** ultimo titolo di Take 2 Interactive.



La maggior parte degli enigmi sono abbastanza semplici da risolvere, soprattutto se confrontati con quelli di altre produzioni del genere.

L'atmosfera e la trama sono purtroppo rovinate da una realizzazione tecnica e da una impostazione strutturale non certo impeccabili.

di marcoravetto

Seguendo uno schema ormai consolidato e che caratterizza la stragrande maggioranza dei titoli d'azione prodotti in questi ultimi anni, **Martian Gothic** vede i tre eroi di turno (Karne, Kenzo e Matlock) impegnati in una difficile e pericolosissima missione di ricerca; spediti sulla base marziana denominata "Vita" i tre devono riuscire a scoprire per quale motivo le comunicazioni sono da giorni interrotte e cosa sta accadendo all'interno della base. Peccato solo che, per qualche strano e incomprensibile motivo, i tre protagonisti non possono incontrarsi durante la missione, pena l'immediato decesso; questo vuol dire che, oltre a svolgere ricerche, a recuperare oggetti e ad eliminare le mostruose creature che infestano la base, l'attenzione del giocatore deve essere anche riposta nei movimenti e nello studio delle zone da visitare. Allontanarsi a tutta velocità da un nemico per poi finire di fronte a uno dei due compagni d'avventura causa una sensazione abbastanza fastidiosa e, anche se le dimensioni della base sono veramente notevoli, può capitare di trovarsi al posto sbagliato nel momento sbagliato; questa restrizione nei movimenti, unita alla necessità di controllare i tre personaggi (e di farli interagire mediante l'utilizzo di alcuni tubi di contatto che permettono di trasmettere gli oggetti raccolti da una parte all'altra della base) costringe il giocatore a studiare con attenzione i vari spostamenti e a valutare il possibile utilizzo dei vari oggetti all'interno della base. L'elemento strategico ricopre quindi un ruolo di sicuro rilievo in **Martian Gothic** e rappresenta in maniera inequivocabile il principale pregio del titolo prodotto da Take 2 Interactive; peccato solo che, dietro a una trama azzeccata (pur non particolarmente originale) e a una realizzazione tecnica globalmente sufficiente, si celino dei difetti nella meccanica di gioco che rendono vane tutte le caratteristiche positive elencate fino ad ora. In primo luogo il sistema di controllo non è sempre precisissimo e, vista anche la non impeccabile collisione fra i poligoni, diventa fin troppo facile essere colpiti e feriti senza alcuna responsabilità. Se sommiamo quanto appena scritto al fatto che i nemici presenti, una volta eliminati, tornano in vita poco dopo e che il numero di munizioni a disposizione non è poi così elevato, appare evidente che i programmatori hanno preferito incrementare il livello di difficoltà ricorrendo a dei piccoli trucchetti (come mai i punti di salvataggio sono spesso difesi da enormi creature?) piuttosto che ad aumentare gli enigmi e ingrandire la base marziana. **Martian Gothic** rappresenta in maniera inequivocabile la classica occasione sprecata; i programmatori non sono infatti riusciti a sfruttare delle premesse interessanti, affossando quanto di buono esiste nel concept, sotto il peso di una struttura e di una meccanica di gioco precarie e di una realizzazione tecnica che, pur raggiungendo una valutazione sufficiente, sfigura al confronto con le più recenti e curate produzioni del genere, soprattutto per quanto riguarda la definizione grafica e la qualità delle animazioni.

In considerazione di tutto quanto è stato scritto fino ad ora, è difficile consigliare l'acquisto di **Martian Gothic** anche ai più fervent appassionati del titoli d'azione, abituati, fortunatamente, a giochi ben più divertenti e longevi.

voto 5 su 10

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

PS one™ Dreamcast™ GAME BOY COLOR

FINALMENTE DISPONIBILE LA PLAYSTATIO 2 PAL VERSION LA PRIMA CONSOLLE LETTORE DVD
RIDGE RACER V- TEKKEN TAG TOURNAMENT - KESSEN- MOTO GP- DEAD OR ALIVE HARDCORE

TELEFONACI PER ULTERIORI INFORMAZIONI

SEGA DREAMCAST PAL + GAME £379.000
PS ONE £ 249.000
SEGA DREAMCAST USA £ 449.000

PLAYSTATION 2 JAP TEL.
SEGA DREAMCAST JAP TEL.

PLAYSTATION 2 USA TEL.
NINTENDO PAL £ 99.000
GAME BOY COLOR £ 175.000

DREAMCAST ACCESS.ORI

CAVO LINK	TEL.
KEYBOARD	£ 75000
PAD ASCII 6 TASTI	£ 59000
PAD SEGA	£ 59000
PAD SNK VS CAPCOM	£ 89000
PURU PURU PACK	£ 29000
VISUL MEMORY	£ 59000
VOLANTE GT PELICAN	£ 79000

GAME BOY COLOR

ATERIX E OBELIX CONTRO CESARE	£ 65000
CARL LEWIS	£ 65000
CATWOMAN	£ 65000
DAIKATANA	£ 65000
INT S. STAR SOCCER 2000	£ 65000
INT. TRACK'N FIELD	£ 65000
MARIODELUXE	£ 65000
METAL GEAR SOLID	£ 65000
PERFECT DARK	£ 65000
POCKET RACING	£ 65000
POKEMON BLU ita	£ 7000
POKEMON GIALLO ita	£ 79000
POKEMON GOLD usa	£ 99000.
POKEMON PINBALL ita	£ 89000
POKEMON ROSSO ita	£ 79000
POKEMON SILVER usa.	£ 99000
SILVESTRO & TITTI	£ 65000
SPIDERMAN	£ 65000
TIN TIN	£ 65000
WARIO LAND 3	£ 65000

OFFERTA GAMEBOY

HANDY PACK	£ 59.000

OFFERTE DVD

TITOLI WARNER	£ 39000
TITOLI FOX	£ 49000
TITOLI COLUMBIA	£ 49000
TITOLI MEDUSA	£ 47000
LETTORE DVD THOSHIBA MULTIZONA	£ 729000
DVD AREA 1 DISPONIBILI SU ORDINAZIONE	TEL.

PLAYSTATION 2 JAP

EXTREME SPORTS SSX	£ 219000
FIFA 2001	£ 129000
GRADIUS 3 & 4	£ 99000
GUNDAM 0079	TEL
GUNDAM G SAVIOR	£ 219000
MOTO GP NAMCO	£ 219000
PRO-WRESTLING	£ 89000
TV DJ	£ 89000
WORLD LEAGUE SOCCER KONAMI	£ 129000

POKEMON CARTE WIZARD ITA	£ 7000
GYM HEROES CARD USA	£ 10000
POKEMON VHS DAL 1 AL 12 DISPONIBILE	£ 21000
POKEMON IL FILM DVD	£ 39000

PSX ACCESSORI

PAD DUAL SHOCK	£ 45000
VOLANTE M. SCHUMACHER	£ 139000
VOLANTE+ PEDALIERA+F. A MANO	£ 79000
G-CON 45	£ 65000
MEMORY CARD 1 MEGA X-TEC.	£ 10000
MEMORY CARD SONY	£ 25000
PAD MITO	£ 10000

SEGA DREAMCAST JAP

18WHEELER	£ 99000
AERO DANCING	£ 49000
BIO HAZARD 2	£ 49000
BIO HAZARD 3	£ 149000
BLUE STINGER	£ 49000
CAPCOM VS SNK	£ 149000
CLIMAX LANDER	£ 49000
COOL COOL TOON	£ 89000
DEAD OR ALIVE 2 SPECIAL	£ 169000
DEATH CRIMSON 2	£ 49000
GIANT GRAM 2000	£ 139000
GIGA WING	£ 49000
GRANDIA	£ 159000
GUNBIRD 2	£ 49000
GUNDAM GIREN'S GREED	£ 129000
JET SET RADIO	£ 139000
MARS MATIX	£ 149000
PEN PEN	£ 49000
PHANTASY STAR ONLINE	TEL.
RECORD OF LODOSS WAR	£ 99000
RED LINE RACER	£ 49000
SAKURA WARS	£ 129000
SEGA MARINE FISHING	£ 139000
SENGOKU TURB	£ 49000
SHOUTOKO BATTLE 2	£ 129000
SILENT SCOPE	£ 149000
SPAWN	£ 139000
STREET FIGHTER 3RD STRIKE	£ 139000
SUPER SPEED RACING	£ 49000
TETRIS 4D	£ 49000
UNDER COVER 2012	£ 49000
VIRTUA ATHLETE 2K	£ 49000

SEGA DREAMCAST PAL

AEROWINGA 2	£ 95000
CRAZI TAXI	£ 89000
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	£ 95000
DEAD OR ALIVE 2	£ 95000
DINO CRISIS	£ 95000
DINOSAUR	£ 95000
ECCO THE DOLPHIN	£ 89000
ECW ANARCHY RULZ	TEL.
EXTREM SPORTS	£ 95000
F1 WORLD GRAN PRIX 2	£ 95000
F355	£ 95000
GIGA WING	£ 95000
GRINCH STOLE CHRISTMAS	TEL.
HIDDEN & DANGEROUS	£ 95000
INT.TRACK'N FIELD	£ 95000
J. MCGRATH SUPER CROSS	£ 95000
LE MANS 24 HOURS	£ 95000
MARVEL VS CAPCOM 2	£ 95000
METROPOLIS STRET RACER	£ 95000
NIGHTMARE CREATURES 2	£ 95000
POD 2	TEL.
POWER STONE 2	£ 95000
R. EVIL CODE: VERONICA	£ 95000
SIDNEY 2000	£ 95000
SILVER	£ 89000
SPACE CHANNEL 5	£ 95000
SPACE RACE	£ 95000
STER WARS: JEDI POWER	£ 95000
STREET FIGHTER DOUBLE IMPACT	£ 89000
SUPER RUNABOUT 2	£ 95000
TECH ROMANCER	£ 89000
TIME STALKER	£ 95000
TOKIO HIGHWAY CHALLENGE 2	£ 95000
URBAN CHAOS	£ 95000
VANISHING POINT	£ 95000
VIRTUA ATHLETE 2K	£ 95000
VIRTUA STRIKER 2000	£ 79000
VIRTUA TENNIS	£ 95000
WWF ROYAL RUMBLE	£ 95000

SEGA DREAMCAST USA

D2	£ 129000
F355	£ 129000
GTA 2	£ 49000
GUNDAM SIDE STORY	£ 59000
HALF LIFE	£ 149000
JET GRIND RADIO	£ 99000
MAKEN X	£ 59000
NIGHTMARE CREATURES 2	£ 59000
QUAKE 3	£ 149000
READY TO RUMBLE 2	£ 139000
SILENT SCOPE	£ 129000
SPACE CHANNEL 5	£ 59000
SPEC OPS SPECIAL	£ 129000
STREET FIGHTER ALPHA 3	£ 59000
THE RING	£ 139000
TOKYO HIGHWAY CHALLENG	£ 129000
ULTIMATE FIGHTING	£ 139000

TITOLI NINTENDO 64 PAL

DONKEY KONG COUNTRY	£ 79000
HERCULES	£ 149000
INTERN. S.STAR SOCCER 2000	£ 139000
MARIO PARTY	£ 119000
MARIO PARTY 2	£ 149000
MARIO TENNIS	£ 149000
OPERATION WINBAK	£ 129000
PERFECT DARK	£ 139000
POKEMON SNAP	£ 99.000
POKEMON STADIUM	£ 179000
SUPER SMASH BROS	£ 129000
TARZAN	£ 129000
TUROK 3	£ 139000
ZELDA GAIDEN PAL E USA	£ 169000

TITOLI PLAYSTATION JAP

ALABURN	£ 29000
BIO HAZARD GUN SURVIVOR	£ 49000
CHASE THE EXPRESS	£ 29000
CHOCOBO RACER	£ 29000
CYBER ORG	£ 29000
CYBERNETIC EMPIRE	£ 29000
DESTREGA	£ 29000
FINAL FANTASY 8	£ 49000
GALAXIAN 3	£ 29000
GUNDAM G-GENERATIN F	£ 129000
GUNDAM GIREN GREED	£ 99000
HOKUTO NO KEN	£ 179000
JO JO BIZZARRE ADVENTURE	£ 69000
KING OF FIGHTERS 99	£ 79000
MACROSS VFX 2	£ 29000
METAL JACKET	£ 29000
PARASSITE EVE 2	£ 39000
RAY CRISIS 2	£ 79000
RECIPROHEART 2000	£ 29000
RIDGE RACER 4	£ 29000
ROBO PIT 2	£ 29000
ROBOTRON X	£ 29000
ROCKMAN RACER	£ 29000
SHIN-BAKUN	£ 79000
SOL DIVIDE	£ 29000
STRIDER 2	£ 39000
TATSUNOKO FIGHTERS	£ 179000
TEMPEST X3	£ 29000
TOSHINDEN 3	£ 29000
VAMPIRE CONTDOWN	£ 89000
WINNING ELEVEN 2000	£ 109000
WINNING ELEVEN 2000 2ND	TEL.
WINNING ELEVEN 2000 OLYMPIC	£ 149000

TITOLI PLAYSTATION USA

ANDRETTI RACING	£ 9900
BLAST CHAMBER	£ 19900
DINO CRISIS	£ 9900
DINO CRISIS 2	£ 139000
FINAL FANTASY 9	£ 139000
GRANDIA	£ 69000
NFS PORSHE CHALLENGE	£ 99000
ONE	£ 9900
RAGE RACER	£ 9900
RESIDENT EVIL 3	£ 49000
RHAPSODY	£ 19000
SLAM JAM	£ 9900
VALKIRIE PROFILE	£ 129000
XENA	£ 9900

TITOLI PLAYSTATION PAL

A SANGUE FREDDO	£ 77000
ALUNDRA 2	£ 69000
CHAMPIONSHIP BASS	£ 49000
CHASE THE EXPRESS	£ 77000
COLIN MC RAE 2	£ 89000
CRASH BANDICOOT	£ 59000
D. MIRRA FREESTYLE BMX	£ 89000
DEMOLITION RACING	£ 49000
DIE HARD 2	£ 69000
DIGIMON WORLD	£ 95000
DINO CRISIS 2	£ 99000
DONALD DUCK: QUACK AT.	TEL.
DRAGON VALOR	£ 77000
F1 RACING	£ 79000
FIFA 2001	£ 89000
FINAL FANTASY IX ITA	£ 99000
GEKIDO	£ 49000
GRAN TURISMO 2	£ 49000
GRINCH STOLE CRHISTMAS	TEL.
INCREDIBLE CRISIS	TEL.
ISS 2000	TEL.
JO JO BIZZARRE	£ 75000
KOUDELKA	£ 77000
LA CARICA DEI 102	TEL
LA MUMMIA	TEL
MC GRATH VS PASRTANA	TEL.
MEDIEVIL 2	£ 59000
MOTO RACER WORLD	£ 77000
MTV SPORTS: PURE RIDE	TEL.
MTV: SNOWBOARD	TEL.
PARASSITE EVE 2	£ 89000
POP'N POP	£ 49000
PRO 99	£ 39000
RAY CRISIS	£ 85000
RONALDO FOOTBALL	£ 49000
RUGRATS	£ 59900
SNO-CROSS CHAMP. RAC.	TEL.
SPEC OPS	£ 49000
SPIDER MAN	£ 79000
SPYRO 2	£ 49000
STRIDER 2	TEL
SURF RIDERS	£ 77000
SYPHON FILTER 2	£ 77000
TENCHU 2	£ 85000
TOCA WORLD TOUR	£ 92000
TOONENSTEIN	£ 89000
TOY STORY 2	£ 49000
VAGRANT STORY	£ 85000
VANISHINT POINT	TEL.
VIB-RIBBON	£ 49000
WILD RAPIDS	£ 59000
X-MEN MUTANT ACCADEMY	£ 95000

VIA VETURIA 68 - 00181 ROMA - TEL. 06786174 - FAX 0678348225
ADIACENZE METRO "A" FURIO CAMILLO - www.astrocomputer.it
Contattate il nostro sito per avere le ultime novità

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

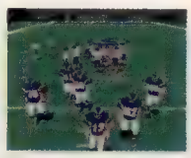
Madden NFL 2001

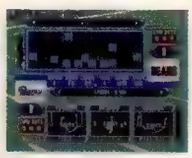
Gli anni passano, le squadre vincitrici del superbowl cambiano, una sola certezza rimane nel mondo del football americano... **John Madden Football** è imbattibile!

di marco**ravetto**

L'attesa spasmodica dell'uscita di **Madden NFL 2001** per PS2, titolo che dovrebbe ridefinire il genere e mostrare finalmente al pubblico mondiale le potenzialità della nuova console Sony, ha fatto passare in secondo piano il lancio del titolo omonimo **2001** per PlayStation. Com'era prevedibile, Electronic Arts ha ancora una volta svolto un lavoro di rifinitura sia dal punto di vista tecnico che nella struttura di gioco, apportando una minima quantità di cambiamenti che coinvolgono, nella maggior parte dei casi, solamente particolari secondari e di poco rilievo. Le principali novità riguardano invece il settore delle opzioni, che ora offre diverse modalità di gioco che permettono di esibirsi nei classici incontri amichevoli e di playoff, in spezzoni di partite storiche oppure di controllare la parte manageriale del team prescelto, operando anche sul mercato nel tentativo di gestire al meglio le risorse economiche sottostando alle ferree regole del salary cap. La mancanza di originalità e di cambiamenti nella meccanica di gioco limita la valutazione globale che deve comunque tenere conto dell'indubbia qualità di **Madden NFL 2001**; in sostanza si tratta di un titolo immancabile per gli appassionati del genere, soprattutto per quelli che non hanno acquistato la versione precedente.

voto 8 su 10





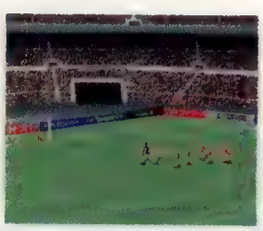
La partita è appena cominciata; come sempre l'inquadratura alle spalle della squadra in attacco è la più comoda e funzionale.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **EPOCH** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

International Soccer: Excite Stage 2000

Al grido di "Ritorno al Passato", Epoch lancia su PlayStation **International Soccer: Excite Stage 2000**, simulazione calcistica a dir poco giurassica...

di marco**ravetto**



Le proporzioni campo/giocatori/pallone non sembrano molto aderenti alla realtà, come potete ben vedere da queste immagini.

Giocare a **International Soccer: Excite Stage 2000** è un po' come salire su una macchina del tempo e tornare indietro di una decina d'anni (e forse anche qualcosa in più), quando le sale giochi erano popolate da titoli calcistici molto simili tra loro e caratterizzati da una struttura e da una meccanica decisamente primitive; in un periodo in cui, grazie soprattutto alla saga di **ISS**, le simulazioni calcistiche hanno raggiunto un livello di realismo e di accuratezza impressionante, la scelta dei programmatori di Epoch appare quantomeno anacronistica. Superati i soliti preliminari, selezionato il proprio team preferito e stabilito a che genere di competizione partecipare, una breve sequenza introduce l'ingresso delle squadre in campo e prepara il giocatore all'inizio dell'incontro. La prima impressione non è delle migliori, soprattutto a causa di una grafica perlomeno precaria, ma, dopo un paio di partite, appare evidente che non è la realizzazione tecnica il principale problema di **International Soccer: Excite Stage 2000**. Il sistema di controllo, troppo banale e limitato, non consente di creare azioni manovrate e, nella peggiore tradizione del genere, esistono diversi schemi che permettono di segnare quasi automaticamente. E' quindi evidente che la nostra valutazione globale non possa che essere decisamente bassa, portandoci a consigliare di optare per un altro titolo calcistico, preferibilmente made in Konami.

voto 4 su 10

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SHOEISHA** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

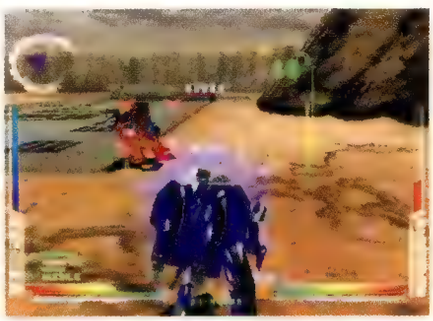
Macross Plus

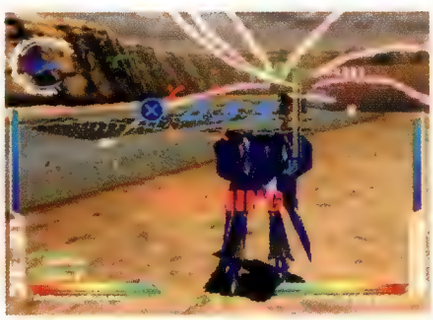
Se amate i manga e conoscete a memoria le avventure degli eroi di Macross, questo titolo potrebbe anche catturare il vostro interesse...

di marco**ravetto**

Macross Plus appartiene a quell'ampia fetta di titoli di media qualità, non mediocri ma neanche particolarmente esaltanti, che potrebbero riscuotere un certo successo esclusivamente tra gli appassionati della serie da cui traggono ispirazione. La struttura e la meccanica di gioco del nuovo prodotto di Shoeisha infatti sono abbastanza classiche, e la principale fonte di interesse è proprio la possibilità di controllare gli enormi robot protagonisti del cartone (e del fumetto) in combattimenti uno contro uno. Il sistema di controllo, abbastanza semplice e completo, la presenza di un buon numero di armi variabili a seconda del personaggio prescelto e la possibilità di muoversi liberamente nell'arena di gioco, eseguendo attacchi da terra e in volo, garantiscono una discreta giocabilità e mantengono desto l'interesse fino al termine della missione. È però difficile prevedere che, una volta arrivati alla fine della missione, si possano trovare nuovi spunti per giocare di nuovo a **Macross Plus**, soprattutto a causa della mancanza di opzioni e di modalità di gioco alternative, prima fra tutte il multiplayer. La realizzazione tecnica, discreta sia nella grafica che nel sonoro, completa l'analisi di un titolo che merita una valutazione globalmente sufficiente. **Macross Plus** non riesce a distinguersi dalla massa di produzioni similari puntando tutto sulla fama della licenza di cui si avvale.

I combattenti possono volare liberamente nell'arena; peccato che l'area di gioco sia di dimensioni ristrette.





voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EON DIGITAL ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Iron Soldier 3

Giganteschi mech, ambientazioni futuristiche, armi devastanti. Insomma, nulla di nuovo sotto il sole...

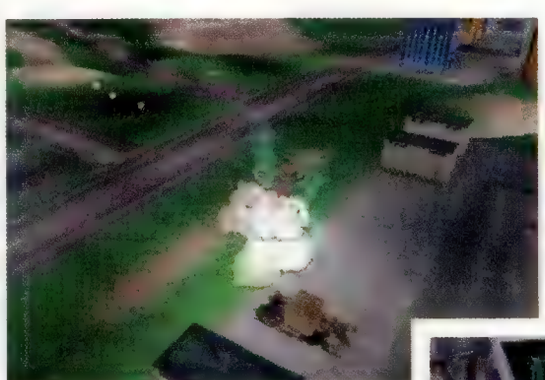
di marco**ravetto**

La saga di **Iron Soldier**, pur potendo già contare su due episodi, non ha mai catturato l'attenzione della stampa e del pubblico; sarà stato forse per la struttura di gioco, priva di elementi originali e non impeccabile nel sistema di controllo, sarà stato per la realizzazione tecnica, appena sufficiente sia nella grafica che nell'accompagnamento sonoro, ma i due precedenti titoli del soldato di ferro sono finiti ben presto nel dimenticatoio. Stessa sorte, almeno in parte, potrebbe toccare a **Iron Soldier 3** dato che, anche se sono evidenti dei leggeri passi in avanti rispetto ai non tanto illustri predecessori, il confronto con le più avanzate e curate produzioni del genere è a dir poco ingeneroso; la presenza di un buon numero di missioni (venticinque in totale) e di diversi mech da combattimento non riesce a mascherare alcuni problemi strutturali piuttosto evidenti.

L'azione si sviluppa in maniera abbastanza fluida e i diversi obiettivi da portare a termine (distruggere un palazzo piuttosto che recuperare oggetti o armi) garantiscono una discreta varietà, ma **Iron Soldier 3** non riesce comunque a offrire particolari emozioni e spunti di divertimento.

Gli appassionati del genere potrebbero anche prendere in considerazione l'acquisto di questo titolo, ma chi sta cercando solo il meglio e non si accontenta di una produzione solamente sufficiente difficilmente troverà pane per i propri denti in questa nuova produzione di Eon Digital Entertainment.

voto 6 su 10



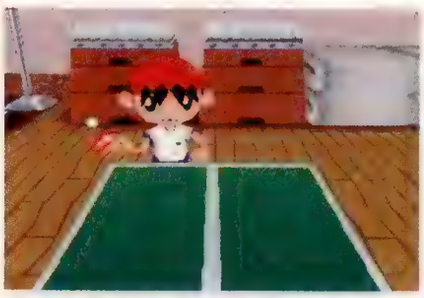
Il mech contempla l'ambientazione circostante, pronto ad affrontare qualche nuova minaccia.

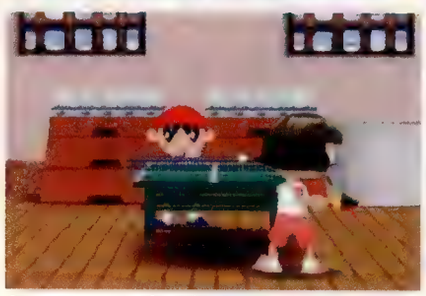
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **D3** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

The Table Tennis

Chi non ha mai giocato, almeno una volta nella vita, a ping pong?
Vedendo il risultato finale, diremmo i programmatori di **The Table Tennis**...

di marco**ravetto**

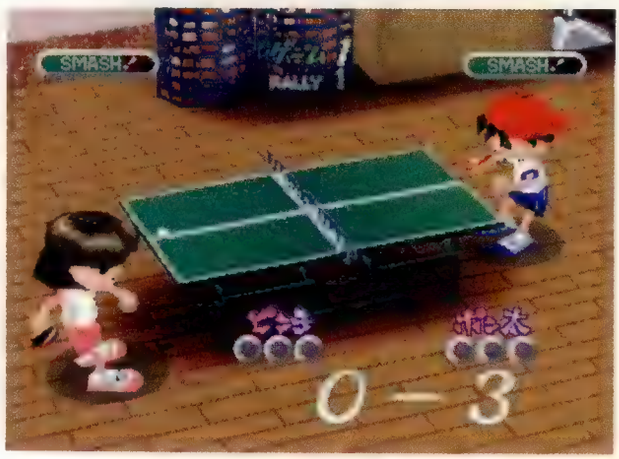




*Dopo aver provato **The Table Tennis**, giocare a **Pong** avrà tutto un altro significato...*

Il concetto alla base del ping pong è semplice; si prende una pallina, due racchette, un tavolo e una rete e bisogna, colpendo la summenzionata pallina con la racchetta, spedirla nella metà campo dell'avversario in modo che questi non riesca a rispondere. Ora, tutti voi potrete confermare che sono queste le basi su cui si fonda questa disciplina sportiva, ma se facessi leggere le prime tre righe di questa recensione ai programmatori di **The Table Tennis**, probabilmente sui loro volti sarebbe dipinta un'espressione mista di stupore e di curiosità. È infatti impossibile immaginare che una persona che conosca anche lontanamente questo sport (anche solo per sentito dire, senza aver mai preso in mano una racchetta) possa concepire un titolo del genere, talmente mediocre da raggiungere livelli di ingiocabilità inimmaginabili. Ciò che infastidisce di più del titolo prodotto da D3 è il sistema di controllo con la racchetta che, animata di vita propria, si muove in maniera caotica e casuale su schermo; già riuscire a rispondere a una battuta dell'avversario è una vera e propria impresa, figuriamoci poi creare uno scambio degno di tal nome! La situazione degenera nelle sfide contro un amico che si trasformano in deliranti "balletti" che raramente portano a qualche risultato positivo. Inutile perdere ulteriore tempo e inutile soffermarci anche sulla realizzazione tecnica che, tanto per la cronaca, è tra le peggiori che ci sia capitato di vedere in questi ultimi mesi.

voto **1** su 10



ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Toma Runner Vs L'arc-en-Ciel

Per la serie "i giochi giapponesi che non verranno mai convertiti in Europa", ecco a voi **Toma Runner Vs L'arc-en-Ciel**.

di marco**ravetto**

Malgrado i protagonisti di **Toma Runner Vs L'arc-en-Ciel** siano i componenti di un gruppo musicale abbastanza popolare in Giappone, questa nuova produzione Sony non si aggiunge allo sciame di decine di rhythm game che in questi ultimi mesi ha invaso il mercato PlayStation. Una volta scelto il proprio eroe preferito tra i cinque disponibili, ci si ritrova infatti immersi in una sorta di corsa uno contro uno in cui lo scopo (abbastanza banale) è tagliare il traguardo prima dell'avversario di turno; nulla di nuovo quindi, ma neanche nulla di diverso dai numerosi titoli di corsa con stravaganti o insoliti protagonisti che tanto successo continuano a riscuotere. Sfortunatamente **Toma Runner Vs L'arc-en-Ciel** è afflitto da una serie innumerevoli di difetti che, partendo dalla realizzazione tecnica coinvolgono ogni singolo aspetto del gioco; oltre a problemi estetici dovuti principalmente ad un frame rate a dir poco incerto e ad una definizione grafica mediocre, la meccanica di gioco risente di un sistema di controllo scomodo e poco preciso e di una costruzione quantomeno discutibile dei tracciati; la presenza di curve a gomito rende quasi impossibile i movimenti e, utilizzando il metodo di controllo alternativo (il personaggio si muove automaticamente e bisogna solo stabilire la velocità) il gioco diventa sin troppo facile. La presenza di testo in giapponese non aiuta poi la comprensione di un titolo che, a prescindere da questo fatto, merita comunque una valutazione insufficiente.

voto **4** su 10

L'inquadratura si muove in maniera schizofrenica attraverso l'area di gioco e spesso non consente di vedere chiaramente ciò che accade in pista.

www.Gatsu.com
The
Bouncer
Shop on line
PSX N64 DC DVD
PCCD PS2 GBC
e-mail:info@gatsu.com

playGround

Mensile di dialettica videoludica

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

GT2000 è il miglior titolo automobilistico di sempre" (**SC**74 pag.6). Da quando in qua giudicate i giochi senza provarli? *[**Super Console** ha sempre espresso pareri sui giochi in sviluppo visionati in occasione delle presentazioni e degli appuntamenti fieristici che l'industria videoludica ha la gentilezza di organizzare ai quattro angoli del globo. Inoltre, per chi ha un pizzico di esperienza in questo campo non è difficile riconoscere i prodotti di qualità.]*

Come si suol dire, queste parole sono l'ultimo chiodo sulla bara della credibilità di **Super Console**. Caro Marcello, mi piange il cuore nel dire queste cose poiché reputo **Super** una rivista fantastica per contenuti e professionalità. Purtroppo, però, ultimamente il vostro totale supporto a PS2 si sta facendo tanto palese quanto ingiustificato; anche io penso che PS2 abbia un futuro radioso, ma ciò non toglie che il suo presente sia quantomeno grigio ed emanante un inquietante puzza di presa per i fondelli. La console Sony costa un pozzo e non ha killer app, ergo è un flop, non commerciale, ma videoludico. Non capisco perché esaltiate PS2 adducendo a sua difesa gli strabilianti dati di vendita: allora perché non esaltare il "mitico" **FIFA**, oppure la stupenda (ahahah... ehm) saga di Lara Croft? Non sono questi titoli che hanno venduto copie a palate? Tengo a sottolineare che io non sono un possessore frustrato di DC, non sono (pur amando i VG da tempo) un hardcore gamer o un nintendiano integralista. Semplicemente, come del resto hanno fatto altri lettori prima di me, giudico PS2 una cocente delusione poiché non ha minimamente mantenuto le promesse fatte (anzi, STROMBAZZATE IN POMPA MAGNA) da Sony. Quindi non capisco perché cerchiate di difendere in ogni modo PS2 anche dalle critiche più ovvie, tirando in ballo le solite motivazioni (ha venduto un sacco, gli sviluppatori la adorano...): nessuno sta gettando dubbi sul futuro di PS2, ma semplicemente si sta criticando il piattume totale del suo presente e del suo recente passato. E poi diciamocelo: i videogiocatori jappo dimostrano talvolta una incompetenza preoccupante, in fondo è anche colpa loro se il Saturn è finito prematuramente sotto un metro di terra e se il DC ci finirà presto. Dopo aver esposto queste poche (e confuse) idee, io mi congedo, aspettando una risposta sia da te, Marcello, ma anche e soprattutto da Simone Crosignani, che si è dimostrato fino ad ora il vero paladino di mamma Sony. Tanti saluti,
Massimiliano Marino

*Caro Massimiliano, ti invito a dare un'occhiata alle recensioni pubblicate su questo numero per riconsiderare la tua visione "totalitaria" sul pattume ludico disponibile per PS2. Per quanto riguarda la pericolante credibilità di **Super Console** in funzione della sua "ingiustificata difesa di PlayStation2" non posso che darti ragione. Siamo in netta controtendenza a quanto pare. I dati di vendita della nuova console Sony sono esaltanti ed esaltati da **Super Console** perché confermano l'ottimismo respirato prima del lancio ed assicurano un supporto massivo da parte dell'industria. Trovo sinceramente fallace e fuorviante il confronto da te proposto con i best seller di EA e Eidos. **Super Console** è ben consapevole che ottime performance commerciali e qualità ludica non vanno necessariamente a braccetto, ma questo è vero quando si prende in considerazione il software. Per l'hardware, invece, i dati di vendita vanno analizzati ed interpretati in altro modo. Sono indicativi non tanto della qualità dell'hardware in sé quanto dell'entità del sostegno industriale che questi suggeriscono. E' questo il punto che cerchiamo di porre in risalto in "difesa" di PS2. Riassumo il pensiero di **Super Console** in poche righe: PlayStation2 è un sistema eccezionalmente complesso che richiede tempo per essere domato e gestito a dovere. PlayStation2 non ha brillato in termini di qualità dell'offerta ludica proprio per questo. PlayStation2 non è Sony. No, davvero. Sony non è Sega. Sony non è Nintendo. PlayStation2 è i videogiochi che ci fanno gli altri. Criticate PS2, ok, ma criticate i giochi, bestemmiate all'indirizzo delle software house, non di Sony Computer Entertainment. Sua è di sicuro la colpa di aver approvato progetti che sarebbe stato meglio non vedere mai su PS2, ma questo rientra nella sua politica di supporto e sostegno delle software house. La latitanza di un team di sviluppo interno all'altezza dei reparti di Nintendo e Sega (l'unico gioco Sony per PS2 è **Fantavision**, pensate un po') le impedisce di fare troppo la schizzinosa. Ciononostante le sorprese (**Moto GP**, **SSX**) e le promesse (**Z.O.E.**, **Metal Gear Solid 2**, **Gran Turismo 3**, **Onimusha**, **Shadow of Destiny**, **Silent Hill 2**, **The Bouncer**, **Dropship**, **Commandos 2**, senza contare i primi titoli della seconda generazione in riservatissimo sviluppo presso gli studi di Naughty Dog e Insomniac) non mancano.*

Ciao Marcello,
ho prenotato la PS2 ormai da circa due mesi ed ora so che il 24 novembre dovrò sborsare oltre un milione per portarmi a casa la nuova console Sony. Dovrei essere furibondo, arrabbiato, ma sinceramente non riesco a trovare motivi per avercela con la casa del Sol Levante. 900.000 sono troppe? Forse sì, dipende dai punti di vista. Io non ho un lettore DVD, e quindi considerato il costo di questi ultimi, la cifra da pagare mi sembra abbastanza ragionevole. Inoltre, vorrei far notare come non ci sia nessuna legge che ci obblighi ad acquistare il monolite nero Sony: se costa troppo, lasciatelo sugli scaffali. Comunque, mettendo da parte il discorso del prezzo, noioso e peraltro già ampiamente trattato in **PlayGround** di ottobre, mi sorprende trovare ancora gente che insiste sulla mancanza di software di qualità per questa console. Come ha giustamente fatto notare Simone Crosignani nell'editoriale del numero scorso, sembra essere diventata una moda parlare male di PS2, e questo un po' ovunque, naturalmente senza il minimo ragionamento logico che ne giustifichi gli assunti. Denigrare e basta. In fondo noi Italiani siamo abituati così, a parlare senza ragionare, a dire e fare cose che già fanno gli altri, ad unirsi al gregge. Mi dispiace dire queste cose, ma purtroppo la situazione è questa. Come spiegare altrimenti il comportamento di tutti questi signori? Sul numero di ottobre di **Super Console**, ci sono la bellezza di sei (SEI) preview di altrettanti, promettentissimi, titoli PS2. Sono sicuro che neanche tutto ciò basterà a placare gli animi di quella schiera di persone abituate a parlare per dare aria alla bocca. Dal mio punto di vista quello che pensavo si sta tramutando in realtà. Dopo un avvio in sordina, PS2 promette veramente bene per il futuro. Ed è solo questo quello che conta, è solo questo il motivo che mi spingerà a spendere un milione, quel fatidico giorno, non il fatto che sulla console vi sia impresso il marchio Sony. Il mio, come penso sarà anche quello di altri futuri acquirenti, vuole essere soltanto un investimento, azzeccato, per il prosieguo della mia passione di videogiocatore. Che poi sia proprio Sony ad offrire tutto questo, non può che rendermi felice. Se in futuro Sega, Nintendo e Microsoft si dimostreranno altrettanto capaci e meritevoli di fiducia, ben venga. A tutt'oggi soltanto una casa risponde a questi requisiti, e sappiamo tutti qual'è. Quello che dovevo dire l'ho detto. [...]
Andrea Curzi

> "***GT2000** è il miglior titolo automobilistico di sempre"* (**SC**74 pag.6) [...] Queste parole sono l'ultimo chiodo sulla bara della credibilità di **Super Console**.
>
> Massimiliano Marino

Salve gente. Nell'editoriale di **Super Console** del mese di ottobre Simone Crosignani recita così: *"Quindi, se volete fare bella figura con gli amici, mi raccomando, lodate Dreamcast [...] che fa molto hardcore gamer..."*

Cito il Crosignani per un motivo: credo, infatti, che nella vostra redazione ci siano gli ultimi esemplari di redattori ancora capaci di pensare con il proprio cervello. Volete sapere il motivo della mia affermazione? Prendete sottomano una copia di Dreamcast Arena di novembre e leggete a pag. 97, la risposta a Luca. Se non avete la rivista tra le dita o non volete affaticarvi nella ricerca vi risparmio la fatica. La risposta del redattore recita così: *"Praticamente la moda in questo momento è andare contro la moda, contro la PS2 e magari giocare con il Dreamcast che fa molto*

hardcore gamer... valla a capire la massa!"

Notate qualche somiglianza? Spero tanto che le parole di Simone siano farina del suo sacco (e comunque penso che lo siano). Non ho scritto solo per questo. Devo darvi atto che (come sempre) avete ragione. Criticare la nuova console Sony (al secolo PS2) è una vera e propria moda. Io la difendo dal 4 marzo scorso, ma attenzione, non la difendo perché me ne sia innamorato o perché la Sony mi paghi per farle pubblicità, la difendo semplicemente perché tutti le danno contro (forse più alla Sony stessa che alla console). Gente che parla male di **GT3** senza averne mai visto una sola foto (e giudicare le foto è già un compito arduo), che dice che **Kessen** è uno dei giochi con la peggior grafica mai vista, e via discorrendo. Ma l'argomento preferito sono i dati tecnici: se parlo di anti-aliasing (true edge, ancora meglio del full scene) e di come funziona (grazie alle vostre "lezioni" ho imparato a dovere) si scatena il putiferio; la gente spara tante di quella baggianate che voi che vivete tra persone normali (o perlomeno ci lavorate) non immaginate nemmeno! Tutti sanno dire che l'AA su PS2 non funziona, ma nessuno dice che la console riesce a muovere 75 milioni di poligoni (piccoli si, ma sono pur sempre 75M di poligoni al sec.). *[Si, ma attenzione, con l'aggiunta di Z-buffering, texture, alpha blending ed effetti di luce – ingredienti essenziali per una cosmesi che pretenda di distinguersi da quella offerta da* ***Starglider*** *per Amiga – il valore si abbassa a 25 milioni per sec. Non dev'essere inoltre trascurato il peso computazionale della logica di gioco, dell'IA, del rilevamento di collisione e quant'altro trasformi una bella schermata grafica in un'esperienza interattiva. Fino ad oggi ancora non è chiaro quanti poligoni al secondo PS2 riesca a gestire in un ambiente di gioco reale. A sentire Yamauchi - l'unico che si sia espresso in merito - il motore poligonale di* ***Gran Turismo 3*** *ne muoverebbe 20 milioni. Buttali via...]*

Morale della favola: a suon di elogiare la PlayStation2 ho deciso di prenotarla dal mio rivenditore di fiducia, e a mezzanotte del 23 novembre me ne starò lì davanti ad aspettare che il gestore mi dica: *"ecco la tua console! Sono 900 carte!"*

Una mazzata senza fine? Può darsi, dato che ho lavorato per 4 mesi pur di comprarmela. Pensate sia esagerato? Pensate che sia diventato pazzo? Pensate pure! Io il 24 mattina sto a casa (in barba alla scuola) e mi godo le mie novecentomila lire di silicio, diodi laser, plastica e sudore (il mio!). Ciao,

Abel
imanuel@mac.com

Carissimo Marcello,
vorrei raccontare una mia recente avventura che credo possa essere significativa sotto molti aspetti. Dopo 5 anni di onorato servizio la mia fedele PlayStation ha deciso di abbandonarmi. I sintomi sono quelli ormai universalmente conosciuti: CD che non vengono più letti, filmati visualizzati a scatti, blocco del sistema sempre più frequente. Anche i soliti trucchi di inclinazione e ribaltamento della console non danno più buoni risultati. In definitiva la mia "scatoletta" ha tirato le cuoia. Confortato, ma non troppo, da racconti di PlayStation molto meno durature della mia, decido di porre rimedio alla situazione acquistando una nuova console e qui comincia il bello. Cerco di approfondire la mia conoscenza sulla nuova ed imminente (per americani ed europei) proposta Sony: la PS2. Data ufficiale di rilascio 24 novembre (va bene, posso resistere senza crisi di astinenza), caratteristiche tecniche roboanti (molto bene, più "potenza" c'è meglio è), prezzo 899.000 (cavolo, non è certo regalata!), liste di attesa abominevoli, mi dicono che fino a febbraio/marzo dell'anno prossimo non ho speranze (malissimo). Il mio fornitore di fiducia mi dice che ha 80 prenotazioni e che il 24 Novembre, a fronte di un ordine di 100 pezzi, gli saranno consegnate appena 6 PS2!!! Rifletto un attimo. Devo aspettare un sacco di tempo per pagare comunque una bella cifretta? Meglio non farsi prendere dalla smania e ragionare. Mi guardo intorno e vedo la "nuova" PSone. Poco più di 200.000, continuo ad utilizzare la mia libreria software, è carina da vedere, occupa poco spazio, non mangia e non sporca... quasi quasi... Ingannerei nel modo meno doloroso possibile l'attesa della PS2 che a questo punto acquisterei con calma, magari fra un anno e forse ad un prezzo leggermente più basso. Sono praticamente convinto quando realizzo che la PSone (così come le ultime PlayStation che l'hanno preceduta) non è provvista di porta I/O sulla quale montare la mia fida Action Replay. Di quest'ultima ne esiste una versione alternativa su CD ma, mi dicono, che non va bene per PSone (uscirà in futuro). Attimo di titubanza. Forse per pigrizia sono abituato a giocare molti titoli con energia e munizioni inesauribili: ho sempre odiato dovermi preoccupare che il mio alter ego elettronico possa morire. Sempre per pigrizia, ma molto probabilmente per il fatto che posso dedicare poco tempo al gioco, desidero subito avere a disposizione tutte le opzioni di un videogame. In questo modo sfrutto al massimo i miei momenti videoludici, minimizzando il più possibile l'inevitabile inesperienza dovuta al poco tempo che posso dedicare al divertimento elettronico. Non vorrei essere considerato in controtendenza con chi cerca "profondità" e longevità. Si tratta di una scelta obbligata se voglio "assaggiare" (anche se non "assaporare") una parte di ciò che mi attira.

> "**Denigrare** e basta. In fondo noi Italiani siamo abituati così, a parlare **senza ragionare**, a dire e fare cose che già fanno gli altri, ad **unirsi al gregge**."
>
> Andrea Curzi

Sorry per la piccola digressione, torno "a bomba" sull'argomento principale della mia missiva. L'impossibilità di sfruttare i miei amati codicilli, mi crea un attimo di perplessità del quale, con grande abilità e mestiere, il negoziante approfitta. Estrae dallo scaffale un Dreamcast e, in men che non si dica, lo collega ad un televisore. Cerco di acquisire il maggior numero di informazioni nel minor tempo possibile, provo un attimo qualche titolo, sento il prezzo della console (circa 400.000) e sono fregato: Dreamcast e **Virtua Tennis** escono con me dal negozio. Sono conscio di non aver risolto il problema della mia gloriosa PlayStation morta, ma sono altresì sicuro che i CD che ho accumulato nel corso di questi ultimi 5 anni non andranno persi perché, prima o poi, una bella PS2 andrà a far compagnia al DC. Dopo qualche giorno di utilizzo e di ulteriore febbrile documentazione mi sono reso conto di tante belle cosine. Prima di tutto ero, come moltissimi di noi credo, un "tantino" prevenuto nei confronti del DC. La console è validissima. Ci sono diversi titoli molto ben fatti e tecnicamente non mi sembra quell'orrore che credevo di incontrare. Certo non si viene inondati di nuovi giochi ogni mese come avviene per PlayStation (ma quanti sono poi i titoli solo decenti per la console Sony?) ma alcuni sono favolosi. Semmai il grosso problema risiede nella strategia Sega: non siamo bombardati di pubblicità (e questo, nell'economia di mercato, è un errore). Inoltre il povero DC (ed il software di conseguenza) non è adeguatamente distribuito sul nostro amato Paese (non conosco la situazione estera). Sony ha capito molto bene l'importanza di entrambe le cose ed ha da subito adottato una politica pubblicitaria d'assalto ed una distribuzione capillare. Non per nulla PlayStation è disponibile anche dall'ortolano! Cerchiamo però di avere un minimo di personalità ed identità. Non possiamo sempre subire in modo totalmente passivo ed acritico tutto ciò che il mercato (e le sue leggi) ci propina. Per l'amor di Dio anche io, se non avessi vissuto questa concatenazione di eventi, non mi sarei accorto/preoccupato di nulla. Perché? Perché ero stato "programmato" a pensarla in un certo modo. Sony e' ormai il top; Sega, poverina, fa talmente pena che non è neppure da considerare; Nintendo ormai ha perso la leadership e non recupererà mai il gap accumulato, pur facendo tutti i cubi che vuole; Microsoft, ma chi li supporterà? E poi Bill Gates ha troppi soldi e non gli darò certo anche i miei! Credo una cosa. Ci sono pochi negozi specializzati dove personale qualificato possa aprirci gli occhi. Acquistando la sua console in un grande ipermercato ad esempio, il consumatore medio cosa credete che porterà a casa? Ovvio, la console di cui ha visto spot pubblicitari in mezzo alle partite di calcio, negli inserti settimanali dei quotidiani, nella carta con cui il contadino gli ha amorevolmente confezionato le uova fresche. Costoro rappresentano una percentuale più che importante della comunità di videogiocatori e quindi esercitano una grossa influenza su chi svilupperà software. Più software avrà disponibile una certa console e più attrarrà potenziali acquirenti. E' un circolo vizioso e alla Sony sono stati abbastanza furbi da capirlo. Che tutto ciò poi significhi migliori prodotti e migliore qualità rimane ancora da stabilirlo. Vince quindi chi ha migliore distribuzione, politica di massa e gigantesche campagne pubblicitarie. Avviene la stessa cosa in campo musicale (campo che, essendo musicista, conosco bene). Vendono gli "artisti" che sono pro-

mossi e distribuiti meglio, non necessariamente quelli più capaci. Se volessimo avere un quadro meno distorto della situazione dovremmo agire in prima persona, andando a "spulciare" gli scaffali per trovare eventualmente quelle perle che altrimenti passerebbero inosservate. Con questo non voglio assolutamente dire che Sony ci abbia propinato una ciofeca solo abilmente confezionata, ci mancherebbe. Voglio dire che invece di assumere posizioni intransigenti a favore di ciò che il mercato ci "suggerisce" come unica ed assoluta verità, ci converrebbe provare a decidere da soli. Nulla ci vieta poi di far coesistere sulla nostra scrivania console "nemiche" (come farò sicuramente io). Quindi prima di fare proclami in favore di uno o dell'altro concorrente proviamo a spogliarci di stupidi, inutili ed autolimitanti pregiudizi. Spero che la mia esperienza possa "stimolare" qualche lettore di questa ottima rivista ad allargare i propri orizzonti o, quantomeno, essere lo spunto per una sana, costruttiva e mi auguro civile discussione. Ciao a tutti.

Francesco Cataldo

*Assolutamente d'accordo. Non vedo perché i videogiocatori dovrebbero scannarsi a vicenda sul campo di battaglia delle case costruttrici. Lasciamo a loro la loro guerra. A noi i nostri videogiochi. Trovo sinceramente stucchevoli i battibecchi sul formato X contro il formato Y. Anzi, piuttosto che stucchevoli, direi che sono un'inutile perdita di tempo. Ma esiste un motivo ben preciso per cui ciò accade. L'acquisto di una console rappresenta la fase conclusiva di un processo selettivo condotto sulla scorta delle informazioni acquisite, delle idee maturate e delle speranze coltivate da chi sgancia i danari. Chi acquista una console fa una scelta ben precisa e se ne assume le responsabilità esponendosi al giudizio altrui. Nessuno ama sentirsi dire di aver "sbagliato", esplicitamente, ma soprattutto implicitamente. Veniamo quindi al punto. Quando si critica una console, gli utenti di quest'ultima si sentono coinvolti in prima persona, viene messa in dubbio la bontà della loro scelta d'acquisto, la loro credibilità. Vengono criticati gli utenti, ancor prima della loro console. E gli utenti difendono se stessi ancor prima della loro console. Se Tizio dice a Caio "*la [tua] console fa schifo, non ha giochi*", il subconscio di Caio traduce l'affermazione in "*sei un pirla, hai gettato i soldi alle ortiche*". Direi che la cosa non è carina, ma è così che va il mondo. La console come oggetto, ma anche come scelta di vita videoludica, come una sorta di vocazione religiosa. A mio avviso tendiamo a legarci troppo emotivamente alla console prescelta trasformandola in una sorta di estensione di sé, quasi un secondo pene, o meglio, una seconda vita. La cosa appare curiosa se si considera che un videoregistratore piuttosto che un altro o un televisore piuttosto che un altro o un cellulare piuttosto che un altro non innescano il medesimo comportamento. Ma questo forse è derivazione dell'annosa questione sul sistema-videoludico-standard-definitivo che nessuno vorrebbe, ma che di fatto farebbe comodo a tutti (cfr.* **Editoriale** *del mese scorso). Almeno non staremmo qui a discutere su questioni futili ed oziosamente ridondanti. Dovremmo sbarazzarci di questo stupido fanatismo, ignorare i nostri istinti, fregarcene della console e vivere felici, sebbene, mi rendo conto, non sia la cosa più facile del mondo. Provateci però, non si sa mai.*

Un saluto a tutta la redazione di **Super**,
il mio nickname è GMS, e vorrei "nascondermi" dietro questo pseudonimo, non per vigliaccheria, ma per motivi di lavoro, dato che opero in un settore molto vicino al campo dei videogiochi. Volevo fare un'osservazione a lei, sig. Marcello, che si occupa della posta di questa buona rivista (che purtroppo seguo saltuariamente, ma sempre con vivo interesse). Io credo, ed è un'opinione assolutamente personale che, se lei pubblica una lettera nelle pagine di **Super** (perché penso che sia lei a decidere cosa rendere pubblico e cosa no, poi magari erro), questa merita di esserlo per i suoi contenuti, dimostrandosi così come ottimo spunto per discussioni su larga scala (i lettori che rispondono, la redazione che dibatte i temi trattati, ecc...). Credo anche che ad un'esposizione chiara, educata, esplicita e soprattutto pubblicata, vada data una risposta altrettanto valida. Sono sicuro che lei cerca di farlo il più possibile, ma (e qui entriamo nei particolari) non penso che una lettera come quella del sig. Simone, resa di pubblico dominio sulla carta di **Super** nel numero 74 di ottobre 2000, meriti una replica così bistrattata.

Mi spiego meglio: il sig. Simone, nel suo scritto, ha trattato, e a volte solo sfiorato, punti molto importanti di un mercato in continua crescita e sempre più ricco di opinioni su argomenti come (in ordine sparso) la pirateria, la validità o meno di alcuni videogame, la sincerità e la professionalità dei recensori e dei vari addetti ai lavori, il modo di giudicare prodotti videoludici e, dulcis in fundo, dell'attuale console war ormai ai blocchi di partenza (citazione alla grande Olimpiade disputata dagli azzurri). Dopo tutti questa argomenti toccati, chiaramente in maniera sintetica, altrimenti ci vorrebbe una pubblicazione enciclopedica per rendere note tutte le sfaccettature e i "fili" che muovono il settore, lei, sig. Marcello, risponde così:

"Onestamente, credi davvero che Dreamcast darà filo da torcere a PlayStation2, Xbox e Gamecube? Dai, onestamente. Siamo realisti."

Onestamente sa cosa le dico: ma che risposta è? Onestamente credo che debba avere più considerazione per i lettori, altrimenti faccia a meno di pubblicare lettere (di ottima fattura) a cui non può dare una risposta (i motivi possono essere variegati, spazio, tempo, poca voglia.....). Realisticamente le dico che il Dreamcast, dopo gli affanni che ha avuto (e sta avendo tutt'oggi in Giappone), negli States ha decollato definitivamente, grazie a Sega.net, ma soprattutto ha ottimi giochi come **NFL2K1**, **F355**, **NBA2K**, e tanti altri e, se il mercato americano non è il più importante (cosa di cui non sono affatto convinto), almeno è il più grande, quindi porta molta popolarità, denaro e successo. Quindi, onestamente, le dico che momentaneamente il successo che ha la console Sega non può vantarlo nessuno, in particolar modo per quel che riguarda il parco giochi, veramente di ottima qualità e molto ben assortito.

Che poi PS2 sia una gran bella console (con qualche problema di uso prettamente tecnico del suo hardware, come dire, prigioniera di se stessa? Piccola vena polemica), dalle grandi potenzialità, nessuno lo mette in dubbio, ma di Gamecube si è intravisto qualche filmato e alcune foto, mentre della nascitura macchina Microsoft nemmeno l'ombra, solo press release (e lei sa meglio di me quanto possono essere false) di dati tecnici. A questo punto penso che le potenzialità delle quattro console non siano assolutamente paragonabili, perché il Dreamcast le ha già dimostrate alla grande, la PS2 deve ancora farlo, mentre le altre due sono ancora in fase di testing. Onestamente e realisticamente credo che ci voglia un po' più di buon senso nel pubblicare e rispondere. Non deve essere una guerra personale perché un soggetto preferisce una macchina ad un'altra (ho letto questo tra le righe della sua replica al Simone) soprattutto se il soggetto in questione è un facoltoso redattore di una famosa rivista, tra l'altro, e meritevolmente, molto seguita.
Senza polemica.

GMS

Il successo della console Sega non può vantarlo nessuno, certo. Mai affermato il contrario. Del resto sono circa due anni che è in commercio. PlayStation2 solo da 8 mesi. Non credo abbia molto senso confrontare le performance attuali di due formati commercializzati in epoche così distanti l'una dall'altra. Resto comunque del parere che Dreamcast opporrà un freno trascurabile alla diffusione delle console concorrenti. Basta considerare l'accoglienza della nuova console Sony sul mercato americano e l'isteria che si respira qui in Europa nell'imminenza del lancio - ancora da consumarsi mentre scrivo queste righe - per rendersi conto che, nell'immediato presente, l'unico vero ostacolo alla diffusione di PlayStation2 sarà Sony stessa, nella fattispecie i suoi stabilimenti, apparentemente incapaci di soddisfare l'enorme domanda nel breve periodo. Le notizie dall'industria, inoltre, registrano un allarmante abbandono della piattaforma Sega, ormai tenuta in vita quasi esclusivamente dalle produzioni della sua stessa casa costruttrice. Onestamente non credo che questo basti a conquistare il mercato di massa. Nella lettera di Simone, era solo questo il punto poco condivisibile su cui ho sentito il bisogno di dire la mia. (A voler fare i precisini aggiungerei che ho anche risposto nel corpo della lettera all'invito a lasciare che "siano i giocatori a testare e giudicare [i videogiochi] per conto loro." Ma sì, in effetti, mi sto arrampicando sugli specchi).

> "[Sig. Marcello] onestamente credo che debba avere **più considerazione per i lettori**, altrimenti faccia a meno di pubblicare lettere (di ottima fattura) a cui **non può dare una risposta**."
>
> GMS

Caro Marcello,
in un momento di grande fermento e instabilità del mondo videoludico mi domandavo se ci fosse ancora lo spazio per una piccola, semplice riflessione. Alcuni anni fa, quand'ero ancora uno studente del liceo artistico, chiesi ad Antonio Carena, uno dei miei professori di disegno all'epoca già settantenne, perché avesse scelto nella vita di fare il pittore. La sua risposta fu semplicemente: *"perché volevo sognare i miei sogni"*. Sulle prime rimasi molto interdetto, non capivo esattamente che cosa avesse voluto dire. Ad una mia richiesta di chiarificazioni, sebbene leggermente spazientito, cercò di spiegare meglio quella frase pronunciata in quel linguaggio un po' ermetico che tanto lo contraddistingueva. Ora, io non ricordo esattamente le parole che lui usò, ma il senso era questo: esistono sostanzialmente due categorie di individui, quelli che vivono dei sogni generati dagli altri e quelli che sentono il bisogno di generare quei sogni (od esperienze se preferite). Quei sogni si traducono poi in quadri, libri, film ed anche videogiochi. Questo naturalmente non deve ricondurre al solito stereotipo ottocentesco dell'artista folle che, chiuso nelle sue elucubrazioni, impermeabile alle suggestioni del mondo, porta avanti una propria poetica completamente insensibile a qualsiasi giudizio critico.

Anzi, deve essere il sognatore per primo a "cannibalizzare" i sogni degli altri, a metabolizzarli e rielaborarli attraverso la propria sensibilità. Ma questo, si badi, non è una critica rivolta al non creatore di sogni, perché non vi è nulla di male nell'esserlo. A guardarla sotto un'ottica più sminuente la si potrebbe paragonare ad una semplice legge di mercato, quella della domanda-offerta: compro ciò che non produco.

Perché ti scrivo questo? Be' forse perché sto cercando di spiegare a me stesso le regole di un mercato (quello videoludico) che ormai non capisco o meglio non voglio capire più. Perché la critica, anche quella più becera, ipocrita e improvvisata sta divenendo la regola? Forse perché i non creatori di sogni sono ormai la maggioranza? Forse perché non producendo sogni stiamo dimenticando la fatica che costa realizzarli? E se fossimo tutti programmatori saremmo anche tutti più obbiettivi e sereni? No, mi rifiuto di crederlo, il punto non è questo, o meglio non è solo questo. Antonio per quarant'anni ha dipinto sempre lo stesso soggetto: il cielo.

Certo, in tante di quelle varianti tecniche e stilistiche che si farebbe fatica a immaginarsele ma, ciononostante, sempre, ossessivamente, lo stesso soggetto: il cielo. Solo dopo alcuni anni che l'ebbi conosciuto trovai finalmente il coraggio di chiedergli perché avesse scelto quell'unico, paranoico tema. Non so per quale motivo temessi così tanto la sua risposta, forse perché mi aspettavo una risposta che non avrei capito o più semplicemente perché avevo paura di farlo incazzare. La sua replica invece fu così semplice e sincera da risultare quasi commovente. Un giorno della sua vita decise di fare una scommessa con se stesso: finché non fosse giunto alla "verità" avrebbe continuato a raffigurare, il soggetto più sfuggente, mutevole ed impalpabile del mondo. Lui lo individuò nel cielo e francamente non me la sento di dargli torto. Ma quella di Antonio era una guerra persa in partenza (benché egli ne fosse ben consapevole) perché la verità e quindi la realtà delle cose è solo quella che sta dinanzi ai nostri occhi. Noi al massimo possiamo tentare di dare una raffigurazione della "verità-realtà", ma non la possiamo creare. Sta forse anche in questo la spiegazione all'ondata di irrazionalità che accompagna la PS2. E' stato (incautamente) promesso un sistema di gioco in grado di ricreare la realtà del mondo, o meglio parti di esso. Ma ciò a tutt'oggi non è possibile e questo in parte spiega perché le scalettature in **Metal Gear Solid 2** divengano, agli occhi dei più, inaccettabili, sebbene all'interno di un contesto assolutamente incredibile.
Grazie dell'attenzione Marcello.

Amedeo Di Renzo
amex@ahead.it

> **Io videogioco**. Me ne sono spesso chiesto il motivo, ma non sono mai approdato ad una risposta soddisfacente. **Perché videogioco**?
>
> Alessandro Comità

Io videogioco. Me ne sono spesso chiesto il motivo, ma non sono mai approdato ad una risposta soddisfacente. Perché videogioco? Per un'ora al giorno tutti i miei problemi si cristallizzano nel maledetto boss del quinto livello che non sono mai riuscito a battere. Il mio cervello si concentra per studiare una strategia utile a superare quell'ostacolo. La mia CPU biologica si occupa di tale task e manda in stand by gli altri (gravosi) processi.

Per l'ennesima volta ho terminato vite e continue allo stesso livello. Rigiocare mi risulta tedioso. Abbandono il gioco, spengo la console, riprenderò in un'altra occasione. E' la seconda volta che vengo licenziato: anche questa situazione è estremamente frustrante, ma non riesco a trovare il tasto Power Off. Se sbaglio una curva ad **Out Run** il peggio che possa succedermi è una Game Over. Se riproduco ciò nella realtà devo aspettarmi un Life Over? Già, peccato che non dispongo di altri gettoni. Sto per affrontare l'ultimo avversario in un'appassionata partita a **Virtua Tennis**. Paura? Niente affatto: posso ricominciare tutte le volte che voglio. Domani mi tocca affrontare la prova orale dell'esame di maturità. Mi tremano già le gambe al solo pensiero: se dovessi fallire getterei alle ortiche tredici anni di studio. Sto impersonando Cloud e la situazione sembra precipitare, i cattivi avere la meglio. Tuttavia non mi perdo d'animo: ho la certezza che con un minimo di impegno, fra qualche ora sarò io a trionfare, il lieto fine è già inevitabilmente inciso sul CD. Posso affrontare la mia vita con tutta la partecipazione e l'impegno di questo mondo, ma ne varrà la pena? Chi mi assicura che non rivelerà un fallimento? Giocare da bambino è tutta un'altra cosa, molto meglio che adesso. Nel momento in cui inserivo il gettone il mondo si trasformava, la fantasia volava briosa, mi trovavo a distruggere mostri e salvare la terra da una catastrofe. Ero io l'eroe. Con una moneta mi divertivo per ore al bar, senza mai stancarmi. Poi sono cresciuto. Ho imparato che il videogioco è pura funzione, l'immedesimazione ed il divertimento sono scemati precipitosamente. La dimensione gioiosa creata dalla mia fantasia è crollata miseramente. Lo schermo si è annerito: all'improvviso ho iniziato a distinguere le interminabili e incomprensibili file di bit che rappresentavano la mia felicità. Mi si sono tristemente aperti gli occhi sulla vita. Ho perso tutto l'entusiasmo nel giocare. I giochi di oggi, se confrontati con quelli del passato, mi appaiono insipidi ed insignificanti, a prescindere dalle loro qualità. I titoli prodotti negli ultimi anni non hanno colpa alcuna: il problema è che ora sono grande da un pezzo (big long now). Come fare a riassaggiare le piacevoli sensazioni che un tempo suscitava in me videogiocare? Semplice, giocare i giochi di una volta. In questo senso l'emulazione è stata provvidenziale. I nostalgici (non faccio parte di tale categoria) disprezzano i giochi odierni credendoli privi della passione e della giocabilità che caratterizzava i classici del passato. I nostalgici non si accorgono di essere loro stessi causa del disgusto. Giacomino (vi ricordate di lui?) era di vedute vicine alle mie riguardo l'argomento di cui sopra. Prima di morire (il 14 giugno di alcuni anni addietro), in una lettera, mi rese partecipe di una sua idea: *"da bambini, qualsiasi esperienza o avvenimento si riveli piacevole, quel piacere è sempre vago ed indefinito. La sensazione che si crea in noi è indeterminata e senza limiti. Ogni piacere, ogni aspettativa, ogni illusione, ogni speranza di quella età, tende sempre all'infinito e ci soddisfa riempiendoci l'animo, anche partendo da cose insignificanti. Da grandi non esiste un modo per riprodurre, con la medesima intensità e durevolezza, le situazioni che ci avevano resi felici da piccini. Il piacere di quelle stesse sensazioni (e di qualsiasi altra sensazione) si circoscrive immediatamente, e possiamo a mala pena comprendere quale fosse la strada che prendeva la nostra immaginazione da fanciulli, per arrivare, nelle stesse circostanze, al piacere indefinito. I piaceri che proviamo da grandi sono una ripercussione, derivano dal ricordo della sensazione assaggiata, in circostanze medesime, da bambini."*

Throw down your umbilical noose, so I can climb right back.

Videogioco, quindi, per ottenere una temporanea evasione dall'insostenibile vivere quotidiano. Allo stesso modo Bellica, l'impiegato modello de *Il treno ha fischiato*, dopo l'esplosione di rabbia, la perdita improvvisa ed inaspettata dell'autocontrollo, riusciva a sostenere ancora il peso delle "forme" sociali solo fantasticando, smarrendosi nei suoi sogni, di tanto in tanto.

Take a step out of yourself, and turn around. Take a look at who you are. It's pretty scary.

E' vero, si sente odore di aria fritta.

Alessandro Comità

Già, forse, ma non fa mai male ricordare perché videogiochiamo. Grazie per aver condiviso.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: ***Ivan Fulco, Erik Pede, Massimo Rovatti***

SEGA

Sega: il punto della situazione

Gli ultimi giorni di ottobre e i primi di novembre sembrano aver dato il via ad un nuovo periodo "movimentato" per Sega, ormai abituata a trovarsi nell'occhio del ciclone. Tutto ha inizio il 26 ottobre, quando le azioni di CSK (la compagnia nipponica che controlla Sega) raggiungono la quotazione più bassa da otto anni a questa parte. Le colpe del massiccio ribasso vengono attribuite agli scarsi introiti fatti registrare da Sega in Giappone e ad una misteriosa malattia di Isao Okawa (presidente di Sega, per l'appunto), della quale CSK nega prontamente l'esistenza. La notizia, comunque, non appare particolarmente preoccupante, e i giornalisti statunitensi (i primi ad essere venuti a conoscenza del fattaccio) la ignorano perché, dicono, *"troppo occupati a giocare con i titoli di qualità disponibili su Dreamcast"*. Passa un solo giorno, e anche gli yankee si vedono costretti a tirare la testa fuori dalla sabbia: è il 27 ottobre quando Sega ammette di aver fatto qualche "errore di valutazione". In altre parole, invece degli annunciati profitti per un miliardo e mezzo di yen, la softco nipponica prevede di far registrare un passivo pari a 22 miliardi di yen alla fine dell'anno fiscale in corso (il quarto di fila con i conti in rosso, per Sega). L'origine di un bilancio tanto disastroso quanto inatteso è da ricercare nella riduzione del prezzo di Dreamcast e negli elevati costi di produzione della console, ma Sega appare fiduciosa e conta di riuscire a raggiungere il tetto dei 10 milioni di macchine installate nel mondo entro il mese di marzo del 2001. Nel frattempo, le posizioni di alcuni dei membri chiave di Sega vengono riviste (Hideki Sato diventa vice-presidente, Toshimichi Oyama è promosso al ruolo di responsabile per gli affari relativi a internet, Tetsu Kayama è messo "a guardia" dei contenuti e l'ex presidente Shoichiro Irimajiri si ritrova "declassato" al rango di consigliere) e viene tracciata una nuova linea di condotta commerciale. In base a quest'ultima, Sega intende spostare la sua attenzione sul mercato dell'intrattenimento via internet (dichiarazione ormai ripetuta da parecchi mesi) e sulla fornitura di contenuti ad altre piattaforme, come ad esempio telefoni cellulari, PDA e personal computer; appare probabile, inoltre, la miniaturizzazione della tecnologia Dreamcast (si parla di un singolo chip), la cui inclusione all'interno di altri dispositivi amplierebbe a dismisura il parco delle macchine installate. Ma la girandola di dicerie e pettegolezzi non è finita: tra il 29 e il 30 ottobre si diffondono insistenti voci relative ad una misteriosa e imminente alleanza tra Sega, Nintendo e il produttore Tetsuya Komuro (attivissimo nel campo della musica), i cui sforzi congiunti dovrebbero portare alla nascita di una nuova compagnia. Intanto Sega chiude una delle sue sezioni dedicate all'assemblaggio dei coin-op (ridirezionato verso società esterne per spuntare costi più bassi, con buona pace dei 60 lavoratori licenziati), cambia nome (si passa da Sega Enterprises a Sega e basta) e si scopre al centro di una ridda di "indiscrezioni" che la vorrebbero in procinto di sviluppare giochi per PlayStation2, Gamecube e Xbox. Il 31 ottobre le azioni Sega toccano il minimo storico (711 yen) e la società smentisce con decisione la ricerca di un accordo con Nintendo e Komuro, facendo un po' di chiarezza sulla situazione (scaturita, guarda caso, da un grossolano errore di certa stampa statunitense). È il primo giorno del mese di novembre quando Sega of America individua in una cattiva interpretazione delle dichiarazioni rilasciate da Hideki Sato la scintilla scatenante della notizia "giochi Sega su piattaforme rivali", assolutamente infondata secondo i portavoce statunitensi. Ed è sempre il primo di novembre quando Isao Okawa, dopo aver ammesso di essere affetto da un cancro dell'esofago, tira fuori dalla manica i suoi assi, purtroppo soggetti ad una marea di differenti interpretazioni. Le più credibili parlano di una disponibilità monetaria sufficiente per almeno due anni, di un'ulteriore sterzata verso il mercato dei giochi online e di una definitiva apertura verso altri sistemi. A questo proposito, però, tutto è ancora oggi molto nebuloso e, mentre diverse fonti parlano di conversioni su Game Boy Color e PlayStation di numerose "vecchie glorie" per Saturn, altre ribadiscono un impegno limitato ai telefoni cellulari e ai set-top box (due campi in cui la softco nipponica entrerebbe come fornitrice di contenuti e di hardware basato su Dreamcast, fornito su licenza dietro adeguato pagamento). Ciò che è certo è che Okawa punta ad un vertiginoso incremento della presenza di Sega sul mercato del software, con l'attuale quota del 4.2% che dovrebbe salire al 25% nel giro di un paio d'anni, in barba al 19.6% detenuto al momento dal leader del settore (ovvero Nintendo). Sterili percentuali? Non proprio, visto che Sega è convinta di poter tornare in attivo grazie alla predominanza in materia di software: le previsioni (profitti per 20 miliardi di yen nel prossimo anno fiscale), d'altro canto, lasciano ben sperare e fanno intuire una massiccia riduzione delle spese e una proficua riorganizzazione degli affari. Il penultimo pezzo del puzzle viene alla luce il 2 novembre per mano di Hideki Sato, che (almeno a detta dei soliti bene informati) mostra ad una ristretta cerchia di investitori un prototipo di una scheda per PC in standard PCI. Contenuto della scheda? Il chipset che "anima" Dreamcast, accuratamente riprodotto per permettere ai possessori di PC di far girare i giochi realizzati per il 128 bit Sega. Risale al 3 novembre, infine, l'ultima pennellata di questo complesso quadro: un'autorevole fonte britannica afferma di essere certa al 100% dell'imminente uscita su PlayStation2 di giochi scritti da Sega, ma pubblicati sotto altre etichette. A dar credito alla notizia, comunque, sono in pochissimi, anche perché i titoli citati (**Crazy Taxi**, **18 Wheeler** e **Zombie Revenge**) sono gli stessi di cui si erano fatti i nomi quando si credeva (a torto) che Acclaim stesse portando sul 128 bit Sony i franchise più recenti di Sega...

BRIEFS

SEGA

Continua la crisi di Dreamcast in Giappone, della quale stanno cominciando a risentire pesantemente anche le softco che hanno scelto di supportare la macchina Sega. From Software, ad esempio, ha annunciato che a partire dal 31 gennaio 2001 il server dedicato al suo **Frame Gride** per Dreamcast (e quindi alla gestione delle partite in multiplayer via internet) cesserà definitivamente di funzionare. Motivo dell'imminente "soppressione" del server? Il bassissimo numero di utenti registrati...

La moda delle simulazioni di jet-ski è ormai finita da un bel pezzo, ma CRI sembra decisa a riportare in auge le moto acquatiche con **Power Jet Racing 2001** per Dreamcast. Il gioco realizzato dalla divisione "ricerca & sviluppo" di CSK comprenderà le classiche modalità Championship e Time Attack e, oltre a supportare il volante per Dreamcast, permetterà agli utenti di confrontarsi con vari tipi di gare ambientate sul mare (con relativo moto ondoso) e su diversi fiumi (con tanto di cascate).

Buone notizie per gli appassionati di **Virtua Striker**: il terzo capitolo della serie, basato su hardware Naomi 2 e atteso nelle sale giochi nipponiche per la primavera del 2001, vanterà un numero di poligoni su schermo cinque volte superiore a quello della seconda edizione, rispetto alla quale risulterà maggiore (raddoppiata, per l'esattezza) anche la quantità dei dati utilizzati per le animazioni in motion capture. La potenza di Naomi 2, inoltre, verrà sfruttata per rendere più credibili le divise dei giocatori, le texture e il pubblico a bordo campo.

Dopo aver riscosso un buon successo con la prima uscita della saga di **Eldorado Gate** per Dreamcast, Capcom ha rilasciato qualche informazione relativa al secondo volume. Anche stavolta il disco conterrà tre episodi (intitolati Grief of Kobe, Brave Swordsman Elision e Ein, the Artificial Man) che, una volta portati a termine, lasceranno intravedere i primi contatti con le storie narrate nella prima edizione. L'uomo meccanico chiamato Ein, in particolare, incontrerà Bantross e Gomez, reduci dagli eventi del primo volume...

NINTENDO

Dopo anni di rinvii e mesi di stenti, lo sfortunato add-on per Nintendo 64 conosciuto con il nome di 64DD ha ormai intrapreso il viale del tramonto: questo è quanto si può constatare volgendo lo sguardo verso il Giappone, dove il network Randnet (unico fornitore dell'accesso a internet per i proprietari della costosa periferica) ha ufficialmente chiuso la campagna abbonamenti. In altre parole, a tutti coloro che d'ora in avanti acquisteranno un 64DD non verrà offerta la possibilità di connettersi alla grande rete, il che diminuirà ulteriormente l'appetibilità dell'add-on prodotto da Nintendo.

XBOX

Apparentemente non contenta di aver sfidato Sony sul campo delle macchine da intrattenimento domestico, Microsoft sembra avere nel mirino anche il mercato più importante per Nintendo, ovvero quello delle console portatili. Da un'intervista recentemente rilasciata da Paul Gross (vicepresidente della sezione "apparecchiature mobili" di Microsoft), infatti, si è venuto a sapere che la softco statunitense potrebbe commercializzare un handheld destinato a fare coppia con Xbox, dal cui successo commerciale dipenderà l'eventuale concretizzazione del progetto relativo al fantomatico portatile.

PC

Verant, i creatori di **Everquest**, stanno sviluppando un nuovo videogioco persistente in rete. La particolarità dell'iniziativa, risiederà nel fatto che **Planetside**, questo il titolo provvisorio, non sarà un RPG, bensì uno sparatutto in prima persona. Come l'immediatezza degli FPS possa sposarsi con la forte esigenza relazionale dei fruitori di mondi persistenti sarà dimostrato presto dagli sviluppatori stessi.

A raggelare ulteriormente questo inverno ci penserà **Heart of Winter**, espansione per **Icewind Dale**. Per gli amanti di **Baldur's Gate**, quindi, si prospettano nuove, lunghe giornate nella landa più fredda di tutti i Forgotten Realms, in compagnia di nuovi mostri, armi ed equipaggiamenti.

Piccola indiscrezione per tutti i fan di **Unreal** in trepida attesa di un seguito: pare che alcune ambientazioni mostrate nel **Technology Demo** di Epic, siano state tratte proprio dall'attuale stato di sviluppo di **Unreal 2** e rappresenterebbero, quindi, le prime immagini disponibili del gioco, al momento tenuto completamente segreto.

T.J. Wagner, produttore di **MechWarrior 4** (previsto per la fine dell'anno), ha annunciato che questo nuovo episodio, più che come sequel, andrebbe interpretato come la "visione originale" che gli sviluppatori, già dieci anni fa, avevano avuto del mondo di BattleTech e che non avevano potuto realizzare per evidenti limitazioni tecniche, finalmente superate dai nuovi PC. Qualcosa di molto simile aveva già dichiarato un certo Lucas...

Nintendo: *dichiarazioni e previsioni*

Se Sega ha iniziato l'autunno in modo quantomeno travagliato, Nintendo sembra attraversare un periodo decisamente più tranquillo. La casa di Mario e Link ha infatti annunciato un aumento della produzione di Game Boy Color per il mese di dicembre (da 2 milioni a 2.5 milioni di pezzi, grazie anche alla fornitura di un maggior numero di display LCD da parte di Sharp), ha fissato sulla cifra di un milione il numero di unità disponibili al lancio di Game Boy Advance in Giappone e ha fatto un po' di chiarezza sull'attesissimo debutto di Gamecube. L'uscita della nuova macchina, a quanto pare, sarà accompagnata dalla pubblicazione di un numero relativamente ridotto di titoli (tra 6 e 8), tra i quali figureranno un paio di giochi prodotti da Rare e almeno uno sviluppato internamente da Nintendo. Il presidente Hiroshi Yamauchi e il guru del game design Shigeru Miyamoto, inoltre, hanno espresso per la prima volta le loro opinioni in merito alla guerra tra le console della prossima generazione e il ruolo svolto da Gamecube nell'ambito di tale scontro. Yamauchi, in particolare, ha sostenuto l'irrilevanza della potenza pura ai fini del gameplay, riconoscendo le difficoltà incontrate dagli sviluppatori durante la programmazione su Nintendo 64 e additandole come vero tallone d'Achille della macchina. Un problema che Nintendo ha definitivamente risolto con Gamecube, la cui progettazione ha avuto come unico obiettivo la creazione di una console facilissima da sfruttare fino in fondo. Un fattore che, sempre secondo Yamauchi, permetterà alle softco di accorciare i tempi di sviluppo ed evitare quindi gli enormi investimenti richiesti dai progetti per PlayStation2 e Xbox. In questo modo Nintendo conta di poter convertire alla causa di Gamecube parecchi sviluppatori esterni, risolvendo di fatto un altro dei problemi (la diffidenza delle softco) di Nintendo 64. E ancora: Yamauchi ha avuto parole durissime per Microsoft (apparentemente definita come *"una società che non sa nulla di videogiochi e sta semplicemente cercando di usare il proprio denaro per circondarsi di software house"*) pur senza farne direttamente il nome, ha giudicato il fenomeno dei giochi online come una moda passeggera e ha previsto tempi duri per gli RPG, lasciando intuire che non saranno mai più il genere videoludico predominante sulle piattaforme Nintendo. Shigeru Miyamoto, da parte sua, si è limitato a ricordare che non sempre le dichiarazioni dei costruttori di console corrispondono a verità, portando come esempio le frequenti discrepanze numeriche tra i poligoni su schermo dichiarati (solitamente calcolati "a crudo", senza alcun effetto abilitato) e quelli effettivamente gestibili dalle macchine in seguito all'applicazione di texture, rifrazioni, luci e via dicendo.

X-Box *(specifiche tecniche aggiornate)*

Hardware
Intel Pentium III 733MHz processor technology with Streaming SIMD Extensions
300MHz custom-designed X-Chip, developed by Microsoft and nVidia
64 MB (unified memory architecture)
Custom 3-D audio processor (MCPX)
8GB hard drive
5X DVD drive with movie playback
Four game controller ports
Expansion port
Proprietary A/V connector
10/100 MBps Ethernet
Broadband enabled
Modem enabled (optional)

Performance grafiche
6.4GB/sec Memory Bandwidth
150 million micropolygons/particles per second
150 million transformed and lit polygons per second
100 million polygons per second sustained performance (shading, texturing)
4 simultaneous textures
Compressed textures available at 6:1 compression
Full-scene anti-aliasing
DVD movie playback
1920x1080 maximum resolution
HDTV support

Performance Audio
256 Audio channels
3-D Audio support
Midi/DLS2 support
AC3 encoded game audio

Il controller Hammerhead FX di InterAct, fornito agli sviluppatori licenziatari Microsoft assieme al kit di sviluppo per Xbox.

Aggiornamento ***XBox***

È trascorso diverso tempo dal fatidico 8 marzo scorso, data in cui, nella cornice del *Game Developers Conference* edizione 2000, Microsoft presentò ufficialmente Xbox, la prima console creata dal colosso del software in diretta competizione con PlayStation2. Da allora Microsoft è stata piuttosto taciturna, svelando poco o niente, e lasciando agli analisti il compito di avanzare ipotesi sul futuro e sulle potenzialità di successo del nuovo sistema. All'approssimarsi del lancio di PlayStation2 negli States gli annunci hanno però ripreso a germogliare. Il 20 settembre scorso, durante un evento tenutosi simultaneamente a Londra, Tokyo e San Francisco, Microsoft ha diffuso l'elenco delle oltre 150 software house - fra sviluppatori e publisher - che hanno annunciato l'intenzione di sviluppare giochi per X-box. Fra queste Acclaim, Activision, Argonaut, Bandai, Capcom, Crave, DMA, Epic, Hasbro, Infogrames, id software, Konami, Namco, Rage, Taito, THQ, Treasure, Ubi Soft, Valve e Volition. Tre minuti di filmato hanno altresì offerto una panoramica sui giochi apparentemente in sviluppo per la console (ben 100 secondo Microsoft), fra cui **Max Payne**, **Colin Mc Rae Rally 2**, **Ready 2 Rumble**, **Unreal Tournament** e **Tony Hawk**. (Poco dopo Konami annuncerà anche lo sviluppo di **Metal Gear Solid X**, **Crash Bandicoot X**, **Jurassic Park X** e **Silent Hill X**, a quanto pare edizioni "extra" delle controparti per PS2.) Nel diffondere i filmati pare però che Microsoft abbia commesso più o meno innocentemente una piccola gaffe. Pochi giorni dopo la distribuzione del video in rete, infatti, Microsoft ha richiesto l'immediato ritiro del filmato dai server giustificandosi con un *"questi giochi sono nelle prime fasi di sviluppo. Le nostre terze parti non ci hanno concesso i diritti di distribuzione di questo materiale sul Web."* Alcuni commentatori sostengono invece che il ritiro sia dovuto al fatto che nessuno dei giochi mostrati sia stato effettivamente confermato dalle rispettive case produttrici. Ciononostante l'annuncio di Microsoft non si è concluso senza una notizia certa: il nome definitivo della console sarà proprio Xbox. Il logo ufficiale è quello che vedete su questa pagina. Insieme alle terze parti, Microsoft ha anche divulgato l'elenco dei primi sviluppatori "affiliati" cioè coloro che realizzeranno software esclusivo per Xbox. Fra questi Big Blue Box Studios e Intrepid Computer Entertainment della famiglia di "satelliti" Lionhead, Stormfront Studios (**NFL Madden 97** e **98**, **Andretti Racing**), Kodiak Interactive (**WCW Mayhem**), Totally Games (**X-Wing Alliance** e **TIE Fighter**), Universal (vedi **Playworld** del mese scorso), Boss Game Studios (**Top Gear Rally**), Climax Development (**Populous: the Beginning** e **Diablo** per PlayStation), Digital Illusions (**Motorhead** e **Rally Masters**) e altri ancora, per un totale di 18 seconde parti cui vanno aggiunti i già noti Bungie e la sorpresa Oddworld Inhabitants (vedi **Playworld** di questo mese). Sempre nel corso dell'evento, Micorsoft ha diffuso le nuove specifiche tecniche della console (vedi box), nuove perché apportano una modifica al numero di Mhz della CPU, che passa dai 600Mhz annunciati nel corso del GDC di San José agli attuali 733Mhz. Subito dopo, esattamente il giorno dopo, il 21 settembre, viene resa nota l'identità del processore che si occuperà di gestire audio 3D, dispositivi di I/O, interfacce di connessione a larga banda e il data trasfer fra il lettore DVD e l'hard disk interno da 8Giga. Realizzato sempre da Nvidia, si chiama MCPX (Multimedia Communications Processor X) ed è costituito da una coppia di DSP (Digital Signal Processor) risultante dall'unione di 6 milioni di transistor con processo produttivo a 0.15 micron. Restiamo in tema di hardware, ma spostiamoci dal silicio al "metallo" vero e proprio. Saranno ben due le società che forniranno l'hard disk da 8 Giga che Microsoft intende includere nel suo sistema di intrattenimento elettronico. Tanto Western Digital quanto la rivale Seagate, infatti, hanno firmato un contratto pluriennale con Microsoft per lo sviluppo e la fornitura di dischi rigidi per Xbox. Nonostante l'esclusività degli accordi che la legano ad Intel (per la CPU) e ad Nvidia (per la GPU e l'MCPX), Microsoft ha preferito rivolgersi a fonti multiple per la realizzazione degli hard disk in virtù della tecnologia "omogenea" dei medesimi. Con ogni probabilità le due società commissionate da Microsoft dovranno attenersi a specifiche ben precise dettate dalla casa di Redmond per evitare conflitti e disparità prestazionali. Sempre da società esterna arriva inoltre l'annuncio del controller che gli sviluppatori troveranno incluso nell'Xbox Development Kit. La famosa ditta InterAct, operante nel settore accessoristico per PC e console, distribuirà alla famiglia di lecenziatari Microsoft, 2000 controller USB Hammerhead FX caratterizzati dalla presenza di due stick analogici, un sistema di vibrazione interno e 10 tasti programmabili (vedi foto). Non è chiaro se il controller che i consumatori finali troveranno nella confezione di Xbox sarà lo stesso, ma considerato che gli sviluppatori dovranno usare l'Hammerhead FX per testare i loro giochi in sviluppo, appare evidente che le differenze saranno minime. Dal fronte del supporto agli sviluppatori, infine, Microsoft ha recentemente annunciato due programmi molto interessanti pensati per attirare quella porzione dell'industria non abbastanza facoltosa da potersi permettere un kit di sviluppo Microsoft completo. L'Xbox Independent Developer Program si rivolge ai potenziali sviluppatori offrendo loro – gratuitamente - il cosiddetto Xbox Prototipe Kit (XPK), un pacchetto comprendente il software e le informazioni necessari per la creazione di prototipi di giochi Xbox sui comuni PC, da presentare poi ad eventuali publisher. In caso di approvazione, i progetti iniziati su XPK potranno essere facilmente trasferiti e completati sull'Xbox Development Kit (XDK) fornito dai publisher stessi. L'Xbox Incubator Program, invece, offre agli sviluppatori l'opportunità di sviluppare software ludico da subito, senza necessariamente avere un produttore alle spalle. Basta inviare una descrizione scritta del concept di gioco all'Xbox team e, in caso di approvazione, si potrà ottenere l'XDK completo direttamente da Microsoft. Da quel momento in poi, lo sviluppatore avrà sei mesi di tempo per trasferire il suo progetto dalla carta al video (basta un prototipo funzionante ovviamente).

Max Payne

anteprima

Formato: **PC** Casa: **The Gathering of Developers** Sviluppatore: **Remedy / 3DRealms** Uscita: **TBA**

Max Payne è un poliziotto ingiustamente accusato dell'omicidio della moglie, braccato dalla polizia e dal proprio senso di colpa. Nell'ultimo trailer mostrato da Remedy, viene sinteticamente definito dalla voce fuori campo come il tipico personaggio di un film noir: "Un uomo che nulla ha da perdere". Forti di tali premesse, gli sviluppatori hanno incentrato attorno al protagonista un action game in terza persona caratterizzato da un'ambientazione che renda omaggio al suddetto genere cinematografico, intavolando una New York particolarmente oscura, violenta e fatiscente.

Sotto il profilo puramente tecnico, nonostante l'abbondante presenza di poligoni su schermo (particolare perizia è stata riposta nella realizzazione dei vestiti e delle espressioni facciali dei personaggi), il motore tridimensionale pare non accusare alcun rallentamento neppure nelle situazioni più concitate, previste in abbondanza. Azione indiavolata e forsennate sparatorie, infatti, rappresenteranno il cuore di **Max Payne**, che promette di regalare emozioni ed atmosfere molto simili alla filmografia made in Hong Kong. Per questo, grande accuratezza è stata riposta nella rappresentazione e nella fisica delle armi: le traiettorie e gli impatti di ogni singolo proiettile vengono calcolati secondo le leggi della cinematica, così come la ricaduta dei singoli bossoli. Altra caratteristica non solo estremamente spettacolare, ma anche efficace ai fini dell'azione è la possibilità di concatenare insieme diversi movimenti (come previsto in **Oni**): sarà possibile, ad esempio, sparare mentre ci si lascia cadere di spalle o rotolando a terra. Sebbene nuove informazioni vengano fornite con il contagocce da Remedy (la data di uscita non è stata ancora dichiarata) pare che **Max Payne** verrà realizzato anche per le "principali console di nuova generazione". Quali, per ora, non è dato di saperlo...

Severance: Blade of Darkness

anteprima

Formato: **PC** Casa: **Codemasters** Sviluppatore: **RebelAct** Uscita: **Novembre**

Inizialmente interpretato come una trasposizione 3D di **Diablo**, durante il suo lungo sviluppo **Severance: Blade of Darkness** ha acquisito, oltre ad un'ottima taratura cosmetica e ad un nome più lungo (originariamente era il più semplice "Blade"), una differente identità. Pur mantenendo alcuni aspetti comuni al genere degli RPG, quali la possibilità di scelta tra i canonici quattro protagonisti (Barbaro, Amazzone, Cavaliere o Nano), l'evoluzione dei personaggi in base al numero degli scontri portati a buon fine e l'onnipresenza dei numerosi dungeon, il titolo rivendica la sua vera personalità nel campo dei giochi d'azione in terza persona, ammiccando in numerosi frangenti a situazioni alla **Drakan**, per intenderci.

L'aspetto al momento più intrigante del titolo è la mirabile realizzazione tecnica, esaltata da una perfetta gestione dell'illuminazione dinamica, in alcune occasioni davvero evocativa (le ombre *danzano* realisticamente in presenza di fonti di luce flottanti quali fiamme libere) e da una pregevole cura nell'esecuzione delle animazioni, particolarmente varie e ben riuscite. A livello di gameplay, una delle caratteristiche più interessanti pare la possibilità di poter utilizzare qualsiasi oggetto come arma, pure brandelli dei corpi nemici; da questo punto di vista, il titolo promette un alto livello di gore, presentando in maniera alquanto enfatizzata i diversi e terribili impatti che le armi possono avere sulle creature incontrate.

Severance è previsto per novembre e, sebbene non sembri destinato a sconvolgere i canoni degli action-adventure, resta comunque un titolo da tenere sotto osservazione, soprattutto da parte degli appassionati del genere.

Metropolis Street Racer

recensione

Formato: **Dreamcast** Casa: **Sega** Sviluppatore: **Bizarre Creations**

Dopo aver collezionato parecchi mesi di sviluppo, una discreta quota di rinvii, un cumulo di anteprime piene sino all'orlo di entusiasmo e qualche recensione stracolma di lodi sperticate, **Metropolis Street Racer** è finalmente giunto tra noi comuni mortali. Se sia valsa la pena di attenderlo così a lungo non sta certo a noi deciderlo, ma ciò che ci sentiamo di dire è che non tutte le nostre aspettative sono state rispettate. Partiamo quindi dai difetti di **MSR**: la grafica, tanto per cominciare, non è esattamente miracolosa come Bizzare aveva lasciato intendere (lo spettacolo è in effetti imponente, ma le texture "vibrano", le automobili hanno un che di "plasticoso", il motore perde velocità quando ci sono troppe macchine su schermo e sono presenti le famigerate "scalettature", sino ad oggi associate unicamente ai titoli per PlayStation2), e la struttura di gioco sembra pensata quasi esclusivamente per i giocatori "duri e puri". Agli occhi di questi ultimi, infatti, la notevole semplicità dell'ossatura di **MSR** verrà indubbiamente "nascosta" dall'enfasi posta sul continuo miglioramento delle prestazioni personali, mentre dubitiamo che anche il più "innamorato" degli utenti potrà ignorare una certa mancanza di raffinatezza da parte dell'algoritmo di intelligenza artificiale incaricato della gestione delle auto avversarie. Passiamo ora alla lista dei pregi di **MSR**, guidata dall'incredibile accuratezza con cui Bizarre ha ricreato enormi porzioni delle metropoli che fanno da cornice al gioco (Tokyo, Londra e San Francisco) e dal gran numero di macchine selezionabili, tutte riprodotte su licenza (si va dalle Alfa Romeo alle Mazda, passando per Opel, Renault, Fiat e molte altre). Apprezzabili anche il modello di guida, di matrice chiaramente arcade, e la sezione sonora, sostenuta da effetti credibili e cristallini e da una specie di "autoradio virtuale" che si occupa di suonare i numerosi brani musicali inseriti dai designer. Davvero ingegnoso, infine, lo sfruttamento dell'orologio interno: alla fine del caricamento viene richiesto l'inserimento dell'ora corrente e del fuso orario, in base ai quali viene poi calcolata l'ora del giorno (e quindi la quantità di luce, o l'assenza della stessa nel caso delle gare in notturna) nelle tre città in cui si corre.

Bottomline: il prodotto è interessante (soprattutto per i cosiddetti "hardcore gamers"), ma Bizarre non ha mantenuto tutte le promesse fatte. Dove siano nascoste le qualità che dovrebbero farne il miglior gioco di guida di tutti i tempi (come sostenuto dalla stampa britannica), poi, non sapremmo proprio dirlo...

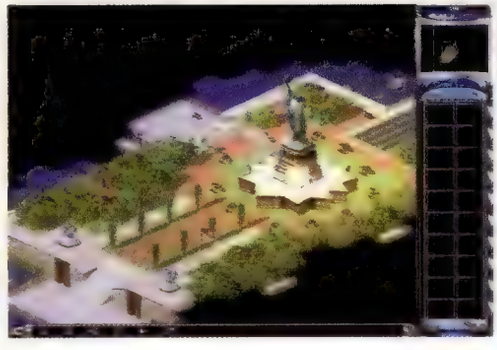
Command & Conquer: Red Alert 2

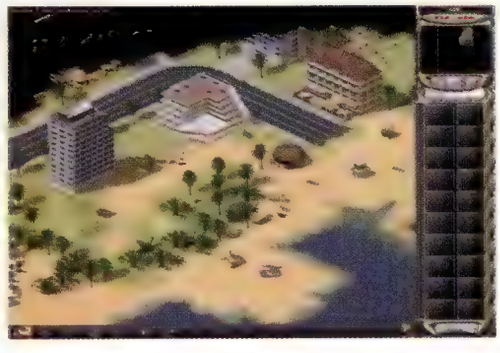
recensione

Formato: **PC** Casa: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Westwood**

La saga di **Command & Conquer** ha smerciato più di 13 milioni e mezzo di copie. **Red Alert 2**, in un solo giorno, ha polverizzato la quota di 1 milione di venduti. A fronte di simili cifre, è impossibile non guardare l'ultima fatica Westwood con una certa deferenza. In questa nuova incarnazione, l'armata rossa non si "limita" a tentare la conquista dell'Europa, come nel prequel, ma osa là dove nella realtà nessuno ha mai paventato di attaccare, intentando l'invasione degli Stati Uniti d'America. La Statua della Libertà, la Casa Bianca o il Pentagono sono solo alcuni dei suggestivi scenari in cui dirompe l'azione che, ad onor del vero, non di molto differisce rispetto al tipico approccio caratterizzante **C&C**. Le novità vere e proprie del titolo consistono proprio nell'affascinante campagna di conquista (o difesa) degli USA e nell'implementazione di nuove unità ed armi disponibili. La visuale di gioco rimane isometrica e la grafica puramente bidimensionale si giova dell'alta risoluzione (a patto di aver un monitor dall'adeguato numero di pollici) e di uno stile di disegno pulitissimo ed accattivante. Sebbene si confermi un RTS dalla meccanica piuttosto tradizionale, **Red Alert 2** si rivela un titolo valido e, nonostante i recenti tentativi ad opera di altre softco di rinnovare il genere apportandovi la grafica tridimensionale, dimostra che il suo collaudatissimo sistema di gioco continua a manifestarsi più immediato e in molti frangenti anche più divertente. In particolare, i livelli appaiono perfettamente strutturati: un calibrato game design permette alle prime missioni di essere accattivanti nonostante l'eccessiva semplicità, e alle ultime di esaltare l'utilizzo di una perizia tattica superiore e il completo sfruttamento delle unità più potenti e versatili. Oltre a ciò, la modalità skirmish offre - in particolar modo se gustata in multiplayer - confronti incredibilmente frenetici e ampiamente adattabili alle esigenze di gioco degli sfidanti, dato l'elevato numero di opzioni selezionabili, quali la possibilità di disattivare le armi più devastanti. Tra queste, degne di nota sono sicuramente il "generatore di tempeste" degli alleati (che scatena la furia degli elementi sulle basi avversarie) e la "cortina di ferro" dei russi, capace di rendere temporaneamente invulnerabili le proprie unità. **Red Alert 2** (come molti seguiti) non giustifica del tutto il numero che segue al nome, negando mutamenti di rilievo alla struttura del prequel, ma è comunque capace di apportare ulteriori perfezionamenti ad un franchise che, se da un lato inizia ad accusare il peso degli anni, dall'altro si conferma ancora godibile.

Bottomline: RA 2 rappresenta un titolo che è inutile consigliare agli appassionati di **C&C**, perché sicuramente lo avranno già comprato; gli altri, invece, potrebbero provarlo e trovarlo alquanto dilettevole, nell'attesa di un gioco capace di essere anche rivoluzionario.





Retrogaming

Amstrad: cosa è andato storto.

Nell'attuale panorama internazionale, gran parte degli sviluppatori di software proviene da tre Paesi: Stati Uniti, Giappone ed Inghilterra. Quest'ultima nazione è diventata una fucina di talenti grazie al fatto che sin dai primi anni '80 vantava un frizzante mercato degli home computer. Con la grandissima diffusione di questi sistemi a basso costo, moltissimi appassionati si avvicinarono alla programmazione diventando poi dei nomi importanti in questa industria. Il fervente mercato inglese diventò tale in modo particolare grazie alle molte società produttrici di hardware nate in Inghilterra tra la fine degli anni '70 e la metà degli anni '80. Gran parte di queste società fallì nel giro di pochi anni o mesi, ma alcune di esse riuscirono a distinguersi e a dominare il mercato per parecchi anni: Acorn, Sinclair ed Amstrad sono le più famose tra queste. Nessuno di questi tre nomi è attualmente presente sul mercato (anche se il marchio Amstrad è tutt'ora noto per la sua produzione di ricevitori satellitari ed altro materiale elettronico di largo consumo). Per diversi anni riuscirono però a dare del filo da torcere ai grandi produttori americani (Atari, Commodore, IBM, Apple e Tandy) e Giapponesi (in questo caso principalmente i produttori di console come Nintendo e Sega) grazie ad una politica basata su sistemi da un lato potenti, ma nel contempo estremamente economici rispetto alla concorrenza d'oltreoceano. Questo mese vorrei parlare in particolare dell'Amstrad che, dopo aver riscosso un notevole successo nel campo degli home computer, ha anche tentato, invano, di inserirsi nel mercato dei videogiochi, prima di scomparire definitivamente. Il nome Amstrad è un acronimo per "Alan Michael Sugar Trading". Alan M. Sugar, il fondatore della società, veniva all'epoca considerato un eccellente uomo d'affari, pur se continuamente criticato per essere troppo spietato: probabilmente lo fu anche, ma bisogna dire che le sue scelte non furono sempre felicissime ed alla fine di un periodo pieno di soddisfazioni le pagò pesantemente. Amstrad si buttò nel mercato degli home computer nei primi anni '80 per cercare di sfruttare il successo che stavano ottenendo alcuni sistemi progettati in Inghilterra e commercializzati da Sinclair (ZX80, ZX81 e ZX Spectrum) e da Oric. Iniziò così un lungo lavoro di progettazione che culminò con la distribuzione del CPC 464: questo primo modello era estremamente diverso dai concorrenti diretti e cercava in qualche modo di rimediare ai loro difetti più evidenti. La tastiera rigida contrapposta a quella a membrana o di gomma tipica dei maggiori concorrenti, è solo un esempio. Altra caratteristica che spiccava era la presenza di un registratore a cassette integrato nel sistema: questo permetteva agli utenti di utilizzare il computer fin dall'inizio senza acquistare altre periferiche aggiuntive. Nota profondamente negativa era però la necessità di dover acquistare il computer in bundle con un monitor: le due configurazioni possibili prevedevano un monitor a fosfori verdi od un monitor a colori. Questa scelta rendeva il sistema poco competitivo perché faceva aumentare notevolmente il prezzo di listino: fu proprio per questo che inizialmente le vendite furono di gran lunga inferiori al previsto. Nel giro di breve tempo, capito l'errore, Amstrad diede anche la possibilità di acquistare il sistema senza monitor ma il ritardo accumulato a causa della sfortunata scelta iniziale fece perdere tempo prezioso e forse parecchie quote di mercato a questo pur ottimo sistema. Il CPC (acronimo di Color Personal Computer) 464 era basato sul popolarissimo Z80, processore 8 bit da sempre prediletto dai costruttori d'oltremanica. A questa CPU si affiancavano 64 Kb di RAM ed una ROM da 48 Kb che includeva anche il basic. Il sistema era in grado di produrre grafica superiore alla gran parte dei sistemi presenti in quegli anni sul mercato (rivaleggiava addirittura con il Commodore 64 che venne però sfruttato meglio dai programmatori e vantava sia un sonoro che una grafica complessivamente superiori) e dava la possibilità di sfruttare quattro diverse modalità grafiche: solo testo a 80 colonne per 25 linee, 160 x 200 a 16 colori, 320 x 200 a 4 colori e 640 x 200 a 2 colori. Grazie a quest'ultima modalità, il computer, abbinato al monitor a fosfori verdi, poteva essere utilizzato anche per applicazioni serie ed in particolare per il trattamento testi e la gestione di piccoli archivi. Di questi utilizzi però questa rubrica preferisce non parlarne. Torniamo dunque alle cose veramente serie: i giochi! Il CPC 464, raccolto il successo iniziale, venne rapidamente preso in considerazione dalle maggiori softco inglesi, che iniziarono a produrre conversioni dei loro più popolari titoli per questo promettente computer. Il problema era però che le produzioni delle maggiori etichette come Ocean, US Gold e Imagine, era tutte conversioni dirette dallo ZX Spectrum. Per questo motivo, i giochi, pur non essendo affatto male, risentivano delle pesanti limitazioni dovute alla grafica quasi monocromatica che affliggeva la maggior parte dei titoli per il computer della Sinclair. In questo modo le capacità grafiche superiori del CPC non erano assolutamente sfruttate e, oltre ad una grafica poco colorata, spesso ci si trovava di fronte a giochi molto più brutti delle originali versioni per il computer di Sir Clive Sinclair. Solo parecchio tempo dopo la commercializzazione, il sistema venne sfruttato nelle sue complete potenzialità e così si iniziarono a vedere i primi giochi concepiti con in mente le potenzialità e le limitazioni di questa piattaforma. Le prime a sfruttarlo a dovere furono alcune piccole società, inizialmente gestite da hobbisti. In seguito anche quelle più grandi iniziarono a produrre titoli che, in alcuni casi rivaleggiavano in termini grafici con quelli del concorrente più temibile: il C64! L'anno successivo, nel 1985, Amstrad affiancò al CPC 464 altri due modelli: il CPC 664 ed il CPC 6128. Il primo si differenziava del precedente modello solo per la presenza di un lettore di dischetti al posto del registratore a cassette. Questo lettore era però fuori standard: utilizzava dei dischetti da 3 pollici mentre all'epoca i più in voga erano quelli da 5' e 1/4. La scelta fu forse dettata dalla voglia di anticipare i tempi, peccato però che lo standard adottato in seguito fu quello dei floppy a 3' e 1/2... L'ultimo modello prodotto in questa prima serie di CPC, il 6128, era analogo al precedente ma aveva ben 128Kb di RAM anziché 64: per il resto era uguale, lettore di dischetti incluso. L'intera serie venne commercializza in tutta Europa (e solo qui, non varcò mai i confini del vecchio continente) sia con il marchio Amstrad sia con il marchio Schneider, ditta tedesca con produzione molto simile a quella della ditta inglese. Al di là dell'Inghilterra, i paesi in cui il sistema ebbe maggior successo furono Germania, Spagna e Francia. In Italia non riuscì mai a prendere piede anche perché la sua commercializzazione avvenne in forte ritardo rispetto agli altri paesi e nel frattempo il Commodore 64 aveva ormai raggiunto una quota di mercato irraggiungibile. Al culmine del successo della serie CPC, Amstrad, cercando di aumentare ulteriormente la sua importanza nell'industria, rilevò da Sir Clive Sinclair l'omo-

a cura di fabrizio pedrazzini

nima ditta di computer che ormai da tempo si trovava in cattive acque finanziarie. Inizialmente il marchio Sinclair venne sfruttato per commercializzare nuove versioni dello Spectrum (tra cui lo Spectrum 3+, dotato di 128Kb di RAM e disk drive integrato) poi, a causa dello scemare dell'interesse nei confronti di questi ormai datati sistemi, il glorioso marchio venne utilizzato per una linea di PC IBM compatibili di basso costo. Questa linea avrebbe dovuto affiancare l'altra linea di PC compatibili che la società di Sugar aveva lanciato ormai da diversi mesi con altalenanti andamenti di vendita. Purtroppo per il marchio Sinclair, la serie fu un insuccesso di proporzioni bibliche ed il marchio Sinclair sparì per sempre. Contemporaneamente, nei laboratori Amstrad, i progettisti della serie CPC stava lavorando alacremente per sfornare una nuova serie di computer che, pur mantenendo completa compatibilità con i precedenti, introduceva diversi miglioramenti. Il risultato, presentato nel 1987, fu la serie CPC+ (nome originale, vero?) che, in pratica, introduceva solo irrilevanti migliorie grafiche e sonore ad un sistema ormai decisamente datato. La nuova linea era stata concepita per dare la possibilità all'Amstrad di inserirsi sia nel mercato dei computer (che all'epoca vedeva il lento decadere del C64 e la lenta ma inesorabile crescita delle vendite dell'Amiga e dell'Atari ST) sia nell'ormai rinato mercato delle console. I modelli presentati difatti furono tre: il CPC464+, il CPC6128+ e la versione console, il GX4000. I due computer, oltre al design decisamente più moderno e meno austero, con lo *châssis* in color panna, avevano ben poche novità: stesse caratteristiche dei precedenti 464 e 6128 (compresi il registratore ed il disk drive integrati) con la sola aggiunta del nuovo chip grafico che però non riusciva minimamente a produrre una grafica sufficiente ad eguagliare Amiga ed ST. I due computer, pur senza sfigurare dal punto di vista tecnico, non riuscirono a fare nulla per contrastare l'avanzata dei computer a 16 bit e ben presto finirono nel dimenticatoio insieme a tutti gli altri 8 bit presenti sul mercato. Presentati solo un paio di anni prima, avrebbero potuto rappresentare una più che valida alternativa al Commodore 64, ma in quel momento erano decisamente tecnologicamente troppo datati per poter avere il successo che Amstrad sperava. Ancor peggio andò al fratellino minore, il GX4000, presentato come l'unica console inglese presente sul mercato, venne messa fin da subito in contrapposizione alle più potenti console Giapponesi prodotte da Nintendo, Sega e NEC. Il sistema, che riprendeva le linee ed il colore degli altri due modelli, era basato sullo stesso hardware ma eliminava la tastiera, il basic in ROM e la possibilità di usare i giochi su cassetta e floppy disk: la console poteva utilizzare solo giochi su cartucce (che erano compatibili anche con i due computer). Il sistema di base era venduto per lo stratosferico prezzo di 99 sterline con un joypad ed una cartuccia, l'esclusivo **Burning Rubber** prodotto dalla Ocean per sfruttare quasi al massimo le nuove potenzialità grafiche del sistema. Le maggiori software house britanniche, stranamente, furono ben liete di produrre titoli su cartuccia per questo sistema e così, nel giro di poche settimane, arrivarono nei negozi almeno una trentina di cartucce diverse: tra i titoli si registrarono parecchie conversioni di coin-op di successo e vari tie-in cinematografici prodotti principalmente da Ocean e US Gold. Questo supporto era probabilmente dovuto al fatto che le società inglesi, esasperate dalla pirateria, speravano in un successo del sistema (e dell'analoga console della Commodore, il 64GS, basato sull'hardware dell'omonimo computer) confidando nella difficile copiabilità dei giochi su cartuccia. In ogni caso, nonostante i molti titoli prodotti, il sistema si rivelò un fiasco di proporzioni mastodontiche e ben presto divenne lo zimbello dei giornalisti d'oltremanica. Una popolare rivista inglese arrivò addirittura a premiare la peggiore lettera del mese proprio con un GX4000! Il prezzo del sistema crollò nel giro di breve tempo e dopo solo pochi mesi era possibile comprare un esemplare della console per meno di 10 sterline nelle più grandi catene di magazzini inglesi. Il sistema venne commercializzato anche in Europa continentale, ma solo in Francia e Germania fu distribuito in un numero abbastanza alto di esemplari: anche qui però fu un insuccesso totale. Per fortuna dell'Amstrad nello stesso anno la linea di PC compatibili a basso costo si rivelò una delle più vendute in Europa e questo permise alla società di uscire quasi indenne da questo bruttissimo periodo. Fallito il tentativo di entrare nel mercato dei videogiochi, l'Amstrad siglò qualche anno dopo un clamoroso accordo di collaborazione con la Sega in base al quale la società di Sugar otteneva la licenza per produrre dei PC con integrato un Sega Megadrive. Questi computer, denominati Mega PC, si ispiravano vagamente alla linea Tera che la Sega aveva commercializzato in Giappone in collaborazione con la IBM. In entrambi i casi si trattava di cloni PC con integrato l'hardware della console 16 bit della Sega, ma a differenza del Tera (anche conosciuto come Teradrive), che era un PC racchiuso in uno *châssis* nero che lo faceva assomigliare ad un CDTV, il Mega PC era molto più semplicemente un clone con châssis desktop e con la porta per cartucce posta a fianco del lettore per dischetti. Il sistema venne distribuito solo in Inghilterra in diverse versioni (basate sui processori 386 e 486) ma venne per lo più ignorato dal pubblico: le vendite non furono basse, ma la maggior parte degli utenti non si interessava della compatibilità con le cartucce del Megadrive. Oltretutto, con la sempre maggiore concorrenza nel mercato dei cloni PC, le vendite dei computer Amstrad calò vistosamente e la società iniziò ad accumulare debiti. Nel giro di un paio di anni l'Amstrad si riorganizzò per cercare di sopravvivere e tagliò definitivamente il ramo che produceva i cloni PC uscendo dal mercato informatico in sordina e dimenticata da tutti. Pochi mesi prima della riorganizzazione, Sugar annunciò l'acquisizione dei diritti per produrre un sistema CD-I compatibile. Anche questo progetto fu tagliato al pari di ogni altro sviluppo nel settore informatico e a quanto pare non venne neppure prodotto un prototipo nei laboratori inglesi. Attualmente l'Amstrad è una società che ha poco in comune con quella che nella metà degli anni '80 raggiunse il successo con la linea CPC: ora produce soprattutto ricevitori analogici e digitali per la pay-tv via satellite inglese (settore di grande successo ed in pieno sviluppo in Inghilterra) ma ultimante sembra volersi riavvicinare al mondo informatico. Tra gli ultimi prodotti presentati c'è anche un sistema per la gestione della posta elettronica senza l'uso del computer: chissà che prima o poi non ci siano sviluppi inattesi... Attualmente la linea CPC è ancora supportata da un buon numero di affezionati utenti e come per quasi tutte le piattaforme dell'epoca sono disponibili parecchi emulatori; dal punto di vista collezionistico invece, la linea non è particolarmente ricercata anche se la serie CPC, ed in particolare il GX4000, comincia ultimamente ad essere decisamente difficile da trovare. Ripercorrendo la storia di questa società, è comunque impossibile non chiedersi come mai una nazione così ricca di progettisti hardware non sforni più da anni a partire nuove macchine. Il punto è: dove sono finite queste menti geniali? Come molto spesso succede in queste faccende, le ragioni sono solo economiche: in Inghilterra non ci sono società in grado di supportare il lancio di nuove piattaforme e così i migliori progettisti inglesi sono stati costretti a trasferirsi negli Stati Uniti per poter lavorare. L'unica speranza è che questa diaspora di "menti" non affligga anche i programmatori: in questo caso l'Europa si ritroverebbe di punto in bianco nel terzo mondo informatico dopo essere stata la vera culla dell'industria.

Game Development

Il Game Designer: parte quarta

Level Design e visuali di gioco

a cura di adrianoavecone

Eccoci all'ultimo appuntamento di **Game Development** dedicato alla figura del Game Designer. Nella nostra sintetica analisi ci siamo occupati del ruolo operativo del designer, del concept e dei principali generi videoludici. Questo mese analizzeremo due aspetti altrettanto importanti: il Level Design e le Visuali di Gioco. Essi costituiscono la base per la fruizione e la giocabilità di un videogioco. Un Level Design non sufficientemente curato può vanificare gli sforzi di programmazione e creazione, rendendo inutile anche un concept vincente. In maniera analoga, una visuale incoerente o una camera (per i giochi 3D) che si sposti in maniera inadeguata può far perdere il senso dell'azione e causare disturbi all'utente. Vediamo in che modo è possibile ottenere un bilanciamento ottimale di questi due fattori.

Fabio Testa 2000

LEVEL DESIGN

Per Level Design si intende lo studio e la realizzazione pratica dei livelli di gioco. Tale terminologia è tuttora eredità dell'epoca d'oro del videogaming, periodo in cui la maggior parte dei giochi elettronici possedeva una struttura basata su un certo numero di "livelli" caratterizzati di crescente difficoltà. Durante gli ultimi due decenni, il concetto di Level Design si è sensibilmente raffinato. Attualmente con tale terminologia si intende il processo di creazione dell'ambiente in cui si svolge l'azione di un videogioco. Il Level Designer ha il compito di realizzare ambienti dei tipi più differenti: mondi virtuali per giochi di esplorazione (**Mario 64**, **Spyro The Dragon**, **Medievil**) e fighting games "a scorrimento" (**The Bouncer**, **Fighting Force**), locazioni per adventure dinamiche (**Resident Evil**, **Metal Gear Solid**) e First Person Shooters (**Quake3**, **Unreal Torunament**), piste e circuiti per racing games (**Gran Turismo**, **WipEout**) ed i "tradizionali" schemi di gioco dei puzzle games (**Bust a Move/Puzzle Bobble**). Alcuni generi richiedono un Level Design di tipo particolare. Si pensi in tal caso agli sfondi dei fighting games non dinamici (**Tekken Tag Tournament**, **Soul Calibur**), agli ambienti tridimensionali delle simulazioni "pure" (**Flight Simulator**, **Ace Combat**) ed alle mappe dei Real Time Strategy Games (**Command & Conquer**, **Commandos**, **Warcraft**). Nella maggior parte dei casi ogni Level Designer possiede una specializzazione in un genere particolare. Ad esempio, un creativo con grande esperienza in giochi di corsa può avere bisogno di molto tempo per entrare nell'ottica di un puzzle game. Il disegno dei livelli di gioco è un procedimento che, seppur di responsabilità del Level Designer, richiede una realizzazione corale. Non è possibile ideare e realizzare i livelli in maniera completamente autonoma, ma è necessario cooperare con gli artisti e i programmatori. I livelli devono necessariamente possedere alcune caratteristiche di base. Innanzitutto devono essere coerenti con la meccanica di gioco, non presentare ostacoli alla giocabilità, mantenere un buon livello visuale e risultare credibili, favorendo il coinvolgimento dell'utilizzatore. I primi due aspetti sono particolarmente importanti ai fini della validità dell'esperienza interattiva. All'inizio del lavoro di level design, i programmatori, i grafici ed i designer si riuniscono per pianificare il lavoro da svolgere. La fase preliminare è molto importante. Essa consente di eliminare a priori gran parte dei problemi che possono manifestarsi nel corso della realizzazione pratica dei livelli. Gli sviluppatori ed il Game Designer devono consegnare ai progettisti dei livelli un pacchetto di documenti tecnici riguardanti la meccanica di gioco. In essi sono contenute tutte le informazioni riguardanti azioni, movimenti e colpi speciali dei personaggi, una descrizione (anche generica) del flusso dell'azione di gioco ed un elenco dei tipi di locazione, circuito, mondo o schema che si desidera inserire nel gioco. In questo modo il Level Designer può basare il suo lavoro su regole precise, riducendo i tempi di messa a punto dei livelli. Ciò consente di minimizzare gli sprechi di risorse e di scongiurare il rifacimento di alcuni livelli a causa di incongruenze o errori di progettazione. Ad esempio, se il personaggio di un platform game non può saltare (o può eseguire brevi balzi), inserire delle salite "a blocchi" o con "scalini" troppo alti costituirebbe un ostacolo invalicabile. Un altro problema tipico dei giochi di piattaforma sono i cosiddetti "salti impossibili". Si tratta delle piattaforme fuori della portata del salto o delle azioni a disposizione del personaggio. Inconvenienti di questo tipo possono essere risolti mediante un'accurata pianificazione iniziale ed un attento studio della meccanica di gioco. Ben più fastidiosi e difficili da individuare sono tutti quegli inconvenienti e bug che si manifestano solo quando i livelli diventano giocabili. Una minuziosa pianificazione preliminare non è spesso sufficiente per prevedere, ad esempio, le zone dell'area di gioco in cui il personaggio resta "incastrato". Un problema tipico dei giochi 3D è costituito dalle imprecisioni nella mappa delle collisioni. Tale inconveniente spesso impedisce azioni come l'attraversamento di una porta oppure l'attivazione di interruttori, bottoni o leve (**Tomb Raider** docet). Come vedremo nelle prossime puntate di **Game Development**, la risoluzione di problemi di questo tipo avviene durante la fase di Testing. Durante la progettazione dei livelli, il Game Designer deve tener conto di tutti i fattori che possono influenzare l'azione di gioco. E' necessario posizionare in maniera strategica ostacoli, nemici, bonus e strutture attive/passive in modo da rendere soddisfacente l'esperienza di gioco senza frustrare o limitare le azioni del giocatore. I livelli e gli ambienti di gioco sono molto importanti anche per fornire al giocatore un'esperienza che sia il più possibile credibile e, se previsto dal concept, realistica. Per quanto riguarda l'aspetto cosmetico dei livelli, il Level Designer deve interfacciarsi con il settore grafico per concordare le scelte visive e funzionali da eseguire. Dopo aver scelto l'ambientazione e lo stile grafico del livello, il designer può iniziare a realizzarne la struttura generale. Durante tale processo, i grafici hanno la possibilità di contribuire con suggerimenti ed accorgimenti che consentano di ricreare l'atmosfera e l'ambientazione richiesta dal progetto. Una volta realizzata una versione provvisoria del livello sarà possibile esportarlo ed inserirlo nel codice principale. Si tratta di uno dei passaggi più delicati nel design dei livelli di un videogioco. La visione e l'esame del livello appena realizzato avviene alla presenza dei maggiori responsabili di progetto ovvero programmatori, Game Designer, capoprogetto e grafici. Il loro compito è di valutare i fattori positivi e negativi del lavoro eseguito sia dal punto di vista estetico che funzionale. A questo punto, dopo le opportune riunioni tecniche, sarà possibile stilare un'eventuale lista di modifiche per rendere efficace e coinvolgente il livello realizzato.

Tutto ciò è necessario per un corretto svolgimento dell'esperienza interattiva, ma non è sempre sufficiente per garantire il "fattore X", ovvero il divertimento del fruitore finale. Tale imponderabile fattore è diretta conseguenza del talento, della perfetta sincronia e del rendimento di ogni elemento del team di lavoro, ma è anche frutto di fortuna, tempismo, intuito e previsione degli eventi. Approfondiremo tali argomenti nei prossimi numeri di **Game Development** dedicati al Testing, al Capoprogetto ed al settore Marketing di una softco.

LA VISUALE DI GIOCO

Dopo aver definito le basi del concept è necessario operare alcune importanti scelte relative alla morfologia del gioco da realizzare. Una delle più importanti consiste nella scelta della visuale di gioco. Si tratta di un passaggio solo in apparenza semplice, ma essenziale per la fruizione del prodotto. La scelta di una visuale inadatta (provate ad immaginare **Winning Eleven** con visuale "a volo d'uccello") oppure non ben implementata (**Tenchu**, **Medievil**) può compromettere seriamente il livello di giocabilità. Nell'era dei videogiochi 2D la scelta della visuale era un passaggio di rilevanza assoluta. Dopo aver adottato un tipo di visuale di gioco, era necessario disegnare l'intera parte grafica ed impostare la programmazione in base alla posizione effettiva degli elementi su schermo. Cambiare visuale di gioco durante lo sviluppo aveva costi enormi poiché comportava il rifacimento totale dei personaggi, della grafica e degli sfondi. Era persino necessario rivedere buona parte della programmazione. Per questo motivo era molto frequente imbattersi in videogiochi con visuali inadatte oppure incoerenti, mantenute tali per evitare modifiche "in corso" troppo onerose. Con l'avvento del 3D la visuale di gioco è divenuta completamente ridefinibile. E' possibile scegliere in tempo reale la posizione dell'osservatore durante lo svolgimento dell'azione. Il cambio di visuale di gioco diventa meno costoso da implementare ed è possibile gestire una visuale dinamica in base all'azione. La gestione della camera e delle inquadrature dinamiche è un aspetto molto delicato e complesso del Game Development. Gli spostamenti dinamici della camera devono creare un maggiore coinvolgimento del giocatore nell'azione senza confonderlo, distrarlo o, peggio, provocare nausea e capogiro. A tale scopo è consigliabile limitare il più possibile gli spostamenti di visuale durante l'azione di gioco vera e propria, per poi sfruttare al massimo tale feature nelle scene cinematiche d'intermezzo (**Resident Evil Code: Veronica**, **Shenmue**) o durante i replay (**Gran Turismo**). Analizziamo brevemente le più diffuse visuali di gioco.

· Prima Persona (First Person)

Si tratta di una visuale adottata solo di recente, grazie a generi come i First Person Shooters (sparatutto in prima persona) tra cui ricordiamo i capostipiti **Wolfenstein 3D**, **Doom** e **Quake** e gli attuali blockbusters **Quake3 Arena**, **Unreal Tournament** e **Soldier of Fortune**. La visuale in prima persona richiede notevoli capacità di calcolo e fornisce al giocatore la sensazione (più o meno reale) di osservare la scena di gioco dagli occhi del proprio alter ego. La visuale in prima persona rappresenta una scelta preferenziale per ogni tipo di simulatore realistico e racing game (**Ferrari 355 Challenge**, **Flight Simulator**), per la quasi totalità degli sparatutto con pistola (**Time Crisis**, **House of the Dead**, **Silent Scope**) e per le applicazioni di realtà virtuale.

· Terza Persona (Third Person)

La visuale in terza persona consente di rappresentare l'area di gioco come se essa fosse osservata da una camera esterna ad essa. Lo scopo è di ricreare l'atmosfera di una ripresa cinematografica (**Resident Evil Code:Veronica**, **Alone in The Dark**) oppure inquadrare l'area di gioco da un punto fisso o variabile (**Metal Gear Solid**, **Tomb Raider**). La "terza persona" è particolarmente adatta ai giochi di avventura, di esplorazione ed ai platform 3D. Essa consente infatti una grande immedesimazione con il personaggio (si pensi a Mario, Lara Croft e Crash), sempre visibile per intero su schermo, ed una perfetta interazione con gli oggetti che costituiscono l'ambiente circostante.

· Dall'alto (Top Down)

La Top Down è la più antica visuale esistente, tanto da essere utilizzata nel mitico **Pong**. Essa consiste nel visualizzare l'ambiente di gioco dall'alto, come se l'osservatore fosse su di un elicottero perpendicolare o quasi al suolo. Per molti anni è stata una scelta obbligata sia per motivi tecnologici che di giocabilità. Fare un elenco di giochi con visuale top down è un'impresa davvero ardua. Tale prospettiva è stata adottata da giochi di ogni genere: sportivi (**Kick Off**), arcade (**Gauntlet**, **Commando**), avventure dinamiche (i primi due **Metal Gear**, **Alien Breed**), di strategia (**Command & Conquer**), RPG (i primi **Ultima** e **Final Fantasy**) e così via. Attualmente l'utilizzo della Top Down è principalmente legato ai giochi di strategia in tempo reale (**Command & Conquer**, **Civilization**, **Starcraft**), ma esistono anche valide eccezioni (**Grand Theft Auto**, **Ignition**, **Micromachines**).

· Isometrica

Resa celebre da numerosi capolavori del passato su Sinclair Spectrum (**Ant attack**), Commodore 64 (**Head over Heels**, **The Last Ninja**) ed Amiga (**Populous**, **Syndicate**), la visuale isometrica si basa sull'omonima rappresentazione geometrica. Si tratta di una visuale pseudo tridimensionale (ma 2D a tutti gli effetti) che consente di unire la resa grafica del 2D con l'ampiezza e la libertà di movimento tipica dei giochi in tre dimensioni. Prima dell'arrivo del 3D la visuale isometrica costituiva una delle poche scelte per gestire, ad esempio, un mondo oppure una mappa tridimensionale. Il 3D ha reso obsoleta la visuale isometrica, che però è tornata in auge grazie a capolavori come **Diablo**.

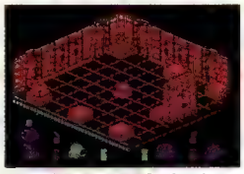
· Laterale Piatta 2D o 3D

La visuale laterale, sia essa 2D o 3D, è sinonimo di platform game. Escludendo alcuni rari casi, la quasi totalità dei platform utilizza una rappresentazione di questo tipo. Essa consiste in una visuale laterale non prospettica, spesso con effetti di scorrimento "a parallasse", direttamente derivata dall'animazione tradizionale. Tale visuale consente (a prescindere dalle limitazioni tecniche) una fruizione ottimale dei giochi di piattaforme. La "Laterale piatta" è molto diffusa anche in altri generi come gli sparatutto a scorrimento (**Defender**, **Nemesis**, **R-Type**), fighting games dinamici (**Kung Fu Master**, **Double Dragon**) e tradizionali (**Mortal Kombat**, **Street Fighter**). Negli ultimi tempi è tornata prepotentemente di moda con titoli di successo come **Abe's Oddysee** (2D) e **Pandemonium** (3D).

NEXT MONTH

Dopo aver analizzato il Game Designer e la parte teorica del **Game Development**, il prossimo mese ci occuperemo del Programmatore, la figura chiave nello sviluppo di un videogioco e di qualsiasi applicazione informatica.

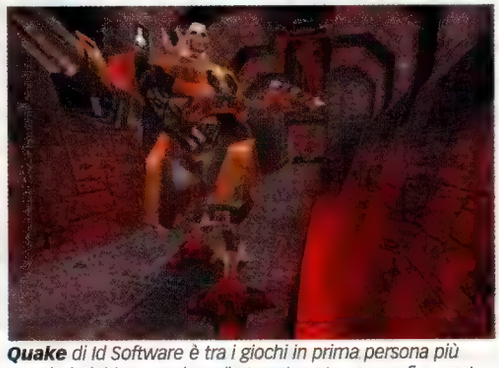
*La visuale "laterale piatta 2D" era diffusissima nei platform e nei picchiaduro 2D. E'stata adottata anche da avventure dinamiche come **Shadow of the Beast** grazie all'immediatezza della gestione di scontri ed enigmi e per l'alta qualità grafica di personaggi e sfondi.*



***Head Over Heels** (in alto a sinistra) è uno dei giochi che, negli anni Ottanta, meglio sfruttava la visuale isometrica. **The Last Ninja** della System 3 (in alto a destra) è stato uno dei grandi picchiaduro dinamici della storia, grazie ad un'articolata trama ed un'atmosfera senza pari.*

*La visuale in terza persona consente riprese di stampo e livello cinematografico come avviene nell'incredibile **Resident Evil Code:Veronica**. In molti casi si ha l'illusione di assistere ad un film reale.*

*La visuale dall'alto (qui rappresentata dal mitico **Kick Off** per Amiga) consentiva di mostrare ampie mappe di gioco in maniera dinamica. Essa consentiva anche di sopperire alle carenze tecnologiche delle vecchie macchine da gioco.*



***Quake** di Id Software è tra i giochi in prima persona più popolari. L'ultima versione (la terza) vanta una grafica spettacolare ed un valido sistema di netplay.*

SUPER**TRIX**

a cura di erik**pede**

Tekken Tag Tournament (PS2)

Personaggi segreti
Ogni volta che completerete il gioco verrà sbloccato un nuovo personaggio segreto. I combattenti nascosti diventeranno disponibili in un ordine ben preciso, ovvero il seguente: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel e Unknown. Premendo il tasto START al momento di selezionare Eddy, inoltre, potrete utilizzare Tiger, mentre l'ottenimento del punteggio massimo nella modalità segreta Tekken Bowl vi permetterà di combattere nei panni del Dottor B. Per sbloccare Gold Tetsujin e Heihachi, invece, dovrete rispettivamente vincere 10 incontri di fila nella sezione Vs. e completare la modalità Arcade in meno di cinque minuti e trenta secondi (e senza perdere nemmeno un round). Per poter indossare il costume alternativo di Armor King basterà utilizzarlo per finire il gioco e poi selezionarlo nuovamente, ma con il tasto START. Devil Jin, infine, può apparire soltanto negli incontri in cui Jin e Heihachi combattono in coppia, e solo dopo l'inserimento della sequenza composta dai tasti ←, →, ■, △, △, ✕ (da notare che il trucco va eseguito mentre il personaggio attivo è Jin).

Modalità Gallery
Sbloccate Devil per guadagnare l'accesso alla modalità Gallery, in cui potrete dare un'occhiata a parecchie immagini relative ai personaggi del gioco.

Modalità Tekken Bowl e Juke Box
Per poter giocare a bowling con i personaggi di Tekken (e farvi così quattro sane risate) dovrete sbloccare Ogre. Ottenendo 200 punti in questa sezione segreta, inoltre, potrete accedere alla modalità Juke Box.

Modalità Theatre
Completate il gioco almeno una volta per rendere disponibile la modalità segreta Theatre, grazie alla quale potrete osservare tutti i filmati che sbloccherete man mano che riuscirete a terminare il gioco con i vari personaggi. A questo proposito, ricordate che ci sono due diverse sequenze finali per Ling, che vanno ottenute completando il gioco sia con il costume normale che con quello scolastico.

Timesplitters (PS2)

Sbloccaggio della modalità Challenge
Completate con successo la modalità Story per guadagnare l'accesso alla sezione segreta denominata Challenge, all'interno della quale la vostra bravura verrà messa alla prova in una serie di situazioni estremamente "spinose".

Dynasty Warriors 2 (PS2)

Sbloccaggio di tutti i generali Shu
Portatevi sulla schermata dei titoli e premete in sequenza i pulsanti ●, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 per sbloccare tutti i generali dell'impero Shu.

Sbloccaggio della modalità Edit
Portatevi nuovamente sulla schermata dei titoli e spingete in sequenza i tasti L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1 per guadagnare l'accesso alla modalità segreta Edit.

Resident Evil: Survivor

Ottenere il lanciarazzi
Completate il gioco al livello di difficoltà Normal e ottenete una valutazione pari a S, dopodiché salvate la partita quando vi viene chiesto di farlo. Ora caricate il salvataggio appena effettuato per dare il via ad una nuova partita in cui potrete usufruire di un lanciarazzi dotato di munizioni illimitate.

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins

Ripristino totale dell'energia vitale
Spingete il tasto START per mettere il gioco in pausa e, tenendo premuto il pulsante ● (■ nel caso abbiate la versione statunitense del gioco), muovete la croce direzionale verso ←, →, ↑ e infine ↓ per ripristinare al 100% l'energia vitale del vostro personaggio. Attenzione, però: l'inserimento di questo codice permetterà ai vostri avversari di avvistarvi istantaneamente, il che vi impedirà di ottenere la valutazione Grandmaster.

Ottenimento della mappa completa
Spingete il tasto SEL per accedere alla mappa e, tenendo premuti i pulsanti SEL e R1 (solo SEL per la versione statunitense), pigiate cinque volte il tasto ● per sbloccare la mappa completa del gioco.

Alien Resurrection

Modalità "Research"
Fermatevi sulla schermata del menu principale e premete in sequenza i pulsanti ■, ↑, ↓, ●, ←, R1 per far apparire la modalità segreta "Research" all'interno del quadro opzioni.

Modalità "Cheat"
Accedete per la seconda volta al menu principale e inserite la sequenza composta dai tasti ●, ←, →, ●, ↑, R2 per sbloccare la modalità segreta Cheat sulla schermata delle opzioni. Selezionando questa voce potrete avere tutte le armi, un utilissimo set di munizioni illimitate, una riserva infinita di ossigeno e l'invulnerabilità. Potrete inoltre selezionare il livello di partenza e abilitare la modalità "God".

WWF Smackdown

Cambio dell'arma
Date il via ad un incontro di tipo Hard-Core, uscite dal ring e raccogliete un'arma qualsiasi. Ora portatevi sul bordo del ring, tenete premuta la croce direzionale in direzione del ring stesso e spingete R1: l'arma in mano al vostro personaggio sarà sostituita da un'altra, scelta a caso dalla CPU. Utilizzando questo metodo potrete ottenere armi altrimenti impossibili da raccogliere, come ad esempio la cintura del campione del mondo.

Dave Mirra Freestyle BMX

Sbloccaggio di tutte le biciclette
Portatevi sulla schermata di selezione delle biciclette e premete in sequenza i tasti ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ● per sbloccare tutti i mezzi preparati dai programmatori.

Sbloccaggio di tutti i livelli
Inserite la sequenza composta dai tasti ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ● sulla schermata di selezione del livello per sbloccare tutte le aree di gioco.

Sbloccaggio di tutti i capi di vestiario
Fermatevi sulla schermata di selezione dell'abbigliamento e premete in rapida successione i pulsanti ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ● per guadagnare l'accesso a tutti i capi di vestiario messi a disposizione dagli sponsor.

Cool Boarders 2001 (USA)

Arresto del timer
800A7F4C 0000
Primo posto garantito
D00A6892 0003
800A6892 0001
Punteggio al massimo
800A68EC E0FF
800A68EE 05F5
Sbloccaggio di tutti i livelli
8006BE34 FFFF
8006BE36 FFFF
8006BE38 FFFF
3006BE3A 00FF
Sbloccaggio di tutti i personaggi
8006C2FC FFFF

Koudelka

Arresto del timer
800624FE 2400
Azzeramento del timer
801D9490 0000
801D9492 0000
Colpi al massimo per la pistola SA
301D9611 0006
Colpi illimitati per la pistola SA
301D9610 0005
Munizioni illimitate per tutte le armi
D008B2E0 1823
8008B2E2 0060
Disabilitazione delle battaglie casuali (premere L2)
D00B712A FBFF
80073072 2442
Riabilitazione delle battaglie casuali (premere L1)
D00B712A FEFF
80073072 2A00

Medal of Honor: Underground (USA)

Acquisizione immediata di tutti i "Memento"
80039D08 FFFF
Munizioni illimitate per tutte le armi
D0049580 005E
80049582 2400
Ricarica automatica per tutte le armi
D008D404 006E
8008D406 2400

RayCrisis

Vite illimitate
D00D97F6 0100
300D97F7 0009
Arma secondaria al massimo (premere L1)
D00D4AA2 FBFF
300D9800 0019
Accesso automatico al punteggio massimo
D00D79D4 0000
800D79D4 D02C
D00D79D6 0000
800D79D6 0160

Speedball 2100

Aumento del tempo a disposizione (premere contemporaneamente i tasti L1 e L2)
D0074332 FAFF
80068A18 1553
Diminuzione del tempo a disposizione (premere contemporaneamente i tasti L1 e L2)
D0074332 FAFF
80068A18 0057
Denaro illimitato
8004F0D4 2710
999 goal per il giocatore 1 (modalità Knockout)
D106A772 0000
8006A776 03E7
999 goal per il giocatore 1 (modalità Player Manager)
D1069566 0000
80069566 03E7
999 goal per il giocatore 1 (modalità Team Manager)
D10699CA 0000
800699CA 03E7

Madden NFL 2001 (USA)

Time out illimitati per la squadra di casa
8006EFF2 0003
Time out illimitati per la squadra ospite
800710D2 0003
Nessun punto per la squadra di casa
8006EFF0 0000
Nessun punto per la squadra ospite
800710D0 0000
100 punti per la squadra di casa
8006EFF0 0064
100 punti per la squadra ospite
800710D0 0064
Inizio della partita all'ultimo quarto
D006BABE 0001
8006BABE 0004
La squadra di casa inizia con 10 Punti
d006eff00000
La squadra ospite inizia con 10 Punti
d00710d00000
La squadra di casa inizia con 20 Punti
d006eff00000
La squadra ospite inizia con 20 Punti
d00710d00000

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI
TEL./FAX039/747171 WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BOMBERMAN WORLD	L.39.000
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	TEL
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENSHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DINO CRISIS	L.59.000
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
ELDERGATE	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK.	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	TEL
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE CICOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LIBERO GRANDE 2	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
LUPIN III PUNCH THE MONKEY	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
PATLABOR	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000
RAY CRISIS	L.139.000
RAYSTORM (JAP)	L.89.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

RANMA 1/2	L.139.000
RAIDER V3	TEL
RHAPSODY	L.129.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.149.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTUNOKO FIGHT	TEL
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TOBAL 2	L.89.000
VALKIRYE PROFILE	TEL
VANISHING POINT	TEL
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL

GIOCHI USATI:

BLOODY ROAR	L.29.000
CYBER ORG	L.29.000
C.MCREE RALLY	L.19.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
DINO CRISIS	L.39.000
FIFA 2000	L.29.000
FIFA 98	L.19.000
F199	L.35.000
GAUNTLET LEGEND	L.29.000
GRAN TURISMO	L.25.000
GRAN TURISMO 2	L.39.000
INT.S.S. SOCCER EVOLUTION	L.29.000
MICROMACHINE	L.19.000
PARODIUS	L.25.000
PITFALL 3D	L.19.000
ROCK'N'ROLL RACING 2	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
TEKKEN 2	L.19.000
TOCA TOURING CAR	L.19.000
URBAN CHAOS	L.29.000
WINNING ELEVEN 3	L.25.000
V-RALLY 2	L29.000

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MACROSS	L.29.000
CITY HUNTER	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
HOKUTO NO KEN	L.29.000
DRACULA X	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	TEL
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRE.	79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000
BORSA PORTA CONSOLE	L.39.900
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI (SVOLTA ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO
L.40.000

PLAYSTATION 2 GIOCHI JAP:

7 BLADE PARADISE MARU	TEL
ARMORED CORE II	TEL
BOUNCER	TEL
DEAD OR ALIVE 2	L.149.000
DNA DARK NATIVE	TEL.
DRIVING EMOTION	L.149.000
SSX EXTREME RACING	L.199.000
FIFA SOCCER	L.149.000
FIFA 2001	TEL
GUNDAM G-SAVIOR	L.189.000
GUNGRIFFON BLAZE	TEL
OLIMPIC 2000	L.169.000
ORPHER	TEL
JIKKYOU WORLD SOCCER F. EDITION	TEL
TEKKEN	L.169.000
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL
MOTO GP NAMCO	TEL
ONEMUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.159.000
ROCKMAN X 5	TEL
SILENT SCOPE	TEL
SILPHEED	TEL
SUNRISE HERO R	TEL
GRADIUS 3&4	L.159.000
WILD WILD RACING	TEL
WIN BACK	TEL
WINTER GAMES SNOWBOARDING	TEL

ACCESSORI: MEMORY CARD 8MG, SUPPORTI VERTICALI, DUAL SHOCK

GIOCHI PSX2 USA/PAL:

F1 CHAMPIONSHIP	TEL
WORLD IS NOT ENOUGH	TEL
X-SQUAD	TEL
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	TEL
CARRIER	TEL
ONEMUSHA	TEL
UNREAL TOURNAMENT	TEL

PLAYSTATION 2 PAL

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

in*rete*

www.mattscape.com [beta]

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

Matteo Bittanti (nella foto) vive dalle parti di San Francisco, California. Mangia silicio a colazione e aspetta fiducioso l'introduzione della console portatile olografica di Atari.

speciale **mbf**mail

Legittima, la tirata d'orecchie. Prolungata e ingiustificata l'assenza sulle pagine di MBF Taddeo dell'inter/Azione epistolare. Non me ne vogliate. Niente di personale. E' venuto il momento di rimediare. Paginone di inter/Scambi scrittore-lettore, che, come la dialettica servo-padrone dell'esimio Hegel, si presta a ribaltamenti ermeneutici ed eventualmente finisce giù dalla rupe, insieme ai spartani. C'è gente interessante. Giù nel dirupo.

Friday, September 8 2000 22:19:08 +0200

Posso farti una domanda, così, sul personale?
Sai che io non ho ancora capito cosa esattamente mi piace nei videogames? Da un certo punto di vista, l'unica cosa che guadagnano col passare del tempo sono i dettagli, alla faccia della "crescita"... Maggiore memoria=maggiori dettagli. Un tempo avevamo 4 pixel su schermo che ricordavano vagamente un'astronave, ora abbiamo un Solid Snake che quando spara rompe vasi, fa cadere sacchi di farina... Insomma, abbiamo nella quasi totalità dei casi dei *concept* che risalgono agli albori del videogiocare (i cosiddetti "generi") ai quali negli anni se ne sono aggiunti altri, subito sommersi da cloni che ne hanno velocizzato l'obsolescenza ed il senso di dejà-vu in maniera incredibile seccando la linfa di un nuovo genere in maniera direi "ingorda". D'altro canto, la sempre più fedele resa grafica, aumenta il senso di partecipazione dell'utente, aumentandone l'emotività. Ecco forse il perché del boom "survival horror" ed il calo degli shooter, che sanno sicuramente più di "finto" rispetto alle avventure. Ma ecco che allora affrontiamo un paradosso: meglio il videogiocatore "presente" con la fantasia (e ce ne vuole, giocando con l'Intellivision o il C64) o uno presente più che altro "emotivamente"? E' un caso che siano considerati giochi "must buy" quelli come **MGS** che domandano attenzione da senso del reale e senso del fantastico? Forse che il costante *upgrading* della tecnologia in fondo non sia così male, e che in fondo anche se giochiamo da anni gli stessi identici giochi il nostro cervello riesce a creare ogni volta nuovi stimoli? Ma questo è un bene o un male? Non è che in fondo tutto questo ben di niente nuocia alla salute tanto quanto il fumo?
Ma in fondo, cos'hanno di bello questi videogames?
Tante idee, e soprattutto confuse.
Cius
Emanuele Lord of The Midlands
emanuele@net-studio.net

Mon, Sep 18 2000 16:05:17 +0200

Ciao Matt,
faccio seguito al mio mex di qualche tempo fa per approfondire un altro argomento... Una cosa che VERAMENTE ha rappresentato un cambiamento nel mondo dei videogiochi: l'immagine stessa del videogiocatore. Che si tratti poi di una "evoluzione" o "degenerazione" è quello che vorrei cercare di evincere. Un tempo era visto come un emarginato, un fissato, un illuso, uno .... sfigato? Gente chiusa in casa per ore e ore, che invece di interessarsi all'altro sesso, o semmai al calcio, stava inchiodato per ore davanti ad un asessuato tubo catodico, vittima della derisione e dei pregiudizi altrui. Fantasia, si diceva nel mio vecchio mex. Si perché in fondo ce ne voleva, per vedere qualcosa di allettante sugli schermi di allora. Trovare "fantastico" **AD&D** su Intellivision era forse una forzatura. E intanto la massa (che cmq non è una bella cosa) se la rideva...Potremmo dire che il videoplayer di allora era uno scopritore di talenti, un profeta, un illuminato (dallo schermo TV :-)
Non è un caso che i grandi programmatori di oggi siano gente che è cresciuta a pane e MSX o C64. Quindi era giusto definirli "sfigati"? Mah, questioni di punti di vista.
Prendiamo i videoplayers odierni: le nuove leve intendo, che avrebbero dovuto rendere l'immagine del videoplayer universalmente riconosciuta...er... "ganza"... (cool)
Ed invece, le vecchie leve tendono a differenziarsi da essi creando di fatto uno "scisma" all'interno della categoria. Perché vedono le nuove leve come gente che gioca perché fa trendy, perché fa *in*, Perché "c'ha una bella grafica". Gente che non ama i videogiochi in quanto tali, altrimenti eviterebbe il più possibile la pirateria o comunque l'accumulo insensato di giochi senza magari degnarli neppure di uno sguardo. Oggi i videogiocatori sono una vera e propria "posse", si muovono in gruppo e deridono le minoranze che hanno il N64 o il Dreamcast o semplicemente un sistema "avversario" (beh, questa non è una novità... è che forse si scade più facilmente nell'insulto, invece che nella dialettica...) o perche' comprano i giochi originali (i fessi)..
O ancora, non ne capiscono una fava (i neo-player 30enni con famiglia che distinguono a malapena un **Gran Turismo** ed un **Tekken** dalla massa, ma solo perché il masterizzatore di famiglia li ha consigliati come si deve...). Ecco, forse oggi più che allora è adatto il termine di "sfigato". Perché se dal vecchio giocatore ti aspetti che osservi di un gioco trama, grafica, sceneggiatura, impostazione, non credo si possa dire altrettanto della maggior parte dei giocatori odierni.
Soprattutto credo che da parte delle vecchie leve sussista la cultura di chi capisce che il videogame, per mantenere l'evoluzione costante nel tempo, ha bisogno di essere COMPERATO, per finanziare sempre continue evoluzioni, studi, upgrading tecnico
Perché ha visto com'erano un tempo, ha comprato, e ora si sente un poco fautore di quello che è il miracolo attuale, non solo, ma si sente parte del processo di crescita. Il videogame cresce, insieme al giocatore storico. Si potrebbe dire che forse i videogame non meritano neppure tanta attenzione, e che quindi va bene così... ma di certo, questo non fa bene né ai videogame né ai giocatori. Se non altro prima c'era uno scambio di affinità.
Che è meglio di niente. In soldoni, quello che hai appena letto, é il messaggio di un videogiocatore storico, deluso dal fatto che le nuove generazioni non abbiano raccolto la ns eredità, deluso dal fatto che non esista una cultura videogame tra i giovani, una cultura del "godersi" il gioco, una cultura dell'apprezzare quanto i giochi siano migliorati e in che maniera clamorosa l'abbiano fatto, negli ultimi anni. Perche' il bello di avere una passione, è vederla crescere insieme a noi. Altrimenti è solo tempo buttato via, e allora era meglio la partita a pallone, più salutare almeno.

Emanuele Lord of The Midlands
emanuele@net-studio.net

Sat, Oct 14 2000 00:58:40 +0200

O, Matt,
All'arme; Allarme.
Poi, la valutazione delle vicende, l'altalena dei fatti e controversie, plauso disinvolto.
Allarme.
Intraprendere una lunga partita a scacchi nel tempo dei rifiuti; rifiuto. Rigetto.
"***Unreal Tournament*** *avrà un numero maggiore di poligoni poliedrici*"; "Dead or Alive 2: Hardcore non avrà rivali nel campo dei beat'em up"; "Gallina vecchia fra due brodaglie in derapage";
"Hai compilato il 740?"
Affermazioni, relativismi elaborati del dì di festa: oggi è un gran giorno.
Giorno del labirinto ovato, della schiera brumosa con riserva, PS2 caligine delle maree, furore dei potenti. E il volante tremola ai sobbalzi destrorsi dell'esteta esterofobo. Perché?
Sinistrosità pregressa, direbbe il Sig. Roberto Siffredi, titolare di una subagenzia assicurativa d'oltralpe.
Ora, si dissertava su **Unreal** sicché ogni dove fosse quartato alla fonte.
I progettisti, altra razza…
Sobborgo in cui nascondersi e su cui sferrare il primo attacco alla stirpe perché distorti da bordate al coque dei tecnicismi zigrinati privi di anti-aliasing ma è solo questione di tempo sì l'hardware potente innovativo e neppure il dolphin saprà intersecare le sfere di Beizer ma non curve frattali escluse e dominanti. Io, neghittoso attivista neglètto, che nefasto sia nei secoli dei siculi amen, Signore Iddio®.
Rientranza, decisamente, e tu lo sai. Si parlava di arte, perché la grafica non significa arte. Eppure, eppure quel dì di festa ho compreso. Ho appreso che il discernimento parallattico si autogenera nello spirito di ognuno, e vive creandosi un mondo disilluso, molto colorato, attiguo al materiale e speranza ultima dell'umanità. Si, va bene, Playstation 2 dovrà essere assimilato, e poi vedrai che botto: ne sono convinto. Ma a che scopo? Perché si attinge "all'esterno"? Autoinganno, laddove Spriggan diverge in tutto. "Si, ma per me i giochi playstation sono più belli e poi il saturn non muove molti poligoni, si perché io compro tanti giochi e sono un esperto". E' passata, destino propizio!
Ignora l'esperto, l'idea è morta, ignora i poligoni, l'idea è morta, ignora le console, il marchio è morto e sepolto e per dirla con Harvey Keitel: "smettiamo di farci i (....) a vicenda".
Allora, l'altro ieri mi è stato proposto di infierire: "6.32 GFLOPS". Ma non fraintendere, siamo qui per questo. Tu credi che redigere sia proselito lì nel cielo?
Dreamweb: sottovalutato, troppo. D'altronde damaschinare retrostatiche passioni è di moda. Fa moda, come possedere Playstation.
Tiscalinet, no. Dobbiamo parlarne, e non facciamo che il fondista gravi alla testa dell'armata Cyberdyne, o che Deadlock venda miliardi di copie nell'ignoto universo dei TBA.
Non è il nostro tempo, ma(tt) viviamo nel tempo.

Discretamente,
Luca Abiusi
Tetsuo772@hotmail.com

Sono un sfigato hardcore gamer…uno di quelli che ha il dreamcast..un povero imbeccille …e disgrazia ancora maggiore ne faccio una professione…SI!!! Ho un negozio che importa unicamente videogiochi della sega perché quei fighi hardcore warriors della sony mi danno margini di guadagno troppo bassi da non poter mantenere i sette figli che ciò a casa..io c'ho provato a comprare la ps2 e venderla a tre milioni…ma un giorno tre hardcore policeman mi hanno portato via tutto..perché dicevano che mancava la memory card nella confezione…e che così il sign Corrado si sarebbe tanto incazzato..perché ci teneva a salvaguardare il mercato da un prodotto non conforme alla normativa hardcore CE CECHI IURI IURI CHECHI
Comunque VENDETTA era il mio gioco preferito sul C64…Perché lo dico? Per far capire che io nella nicchia ci sguazzo… Dopo il seguestro decisi di vendere giochi sega e sotto banco il vecchio 2600 con la radica…che fa tanto hardcore gamer ..in più in regalo ci davo anche i numeri vecchi di CVIDEOGAME..così tanto per gradire… Ma intanto la gente mi riportava indietro tanti giochi della sega...uno su tutti VIRTUA TENNIS perché dicevano che il gioco non era bello perché si usavano solo due tasti e che i giochi di sette-otto anni fa erano più completi…
Così feci un grande business con i vecchi msx e super tennis…Il pessimismo regnava sovrano ed ero quasi tentato di aprire un canapaio in svizzera ma tutti me lo sconsigliavano..e mi dicevano che i soldi veri si facevano vendendo i dvd trailer di **MGS2** che arrapano di brutto…in tanto per non perdere la mano denigravo continuamente la ps2 che cià le scalettature e imboscavo nel retro del negozio tutti i trendyhardgames che uscivano…così nessuno avrebbe potuto copiarli…Sicuro che intanto la GP avrebbe pubblicizzato alla grande il dc…speravo che la GD si occupasse sempre meno di sony…e che i fruitori di tale tecnologia si rendessero conto che X-BOX e CUBE sono più belli e trendy.
Un giorno io e gli altri rivoluzionari ci trovammo segretamente con il WWF nello scantinato di un ufficio sega per parlare del pericolo di estinzione che gravava su tutti noi…loro ci dissero che preferivano salvare le balene e la ps2 e che noi poveri hardcore gamer dovevamo solo stare zitti…che avevamo già fin troppo inquinato il bel paese e che soprattutto non capivamo un cazzo di videogiochi…
Preso dallo sconforto mi recai in edicola per comprare un bel giornale videoludico…e feci davvero tanta fatica perché le mille riviste sony iperversavano ovunque…così alla fine strappai l'MBF today da super console, lo misi in tasca e pagai solo quella rivista che pubblica le copertine dei giochi ps con dietro i trucchi che poi i ce le metto sui giochi copiati…
Così vado a casa mi siedo davanti al computer...e mentre faccio un bel boot cd per dreamcast e un ferrari 355 per un mio amico ripenso ai tempi passati…quando esistevano solo gli hardcoregamer, dove chi videogiocava era uno sfigato, quando per farsi una tipa bastava andare alla festa dell'unità del paese…alle interminabili partite di palla avvelenata sul mega drive. Alle sfide su maxi schermo di Street Fighter in quella perduta sala di Milano…
Quando le guerre tra sistemi erano in mano al popolo…armi pari…LIBERTA'!!!!!!!!!!!!!!!aaaaaaaargggg
No questo è Brave…scusate ma io in questa società di internet wap Windows me gprs e stronzate varie..non mi sento più tanto felice…
Pensate gente Pensate
E scusate questa mia così scontata e trendy-alternativa..un po' hard e meno core ma alla fine sinceramente e puramente mio piccolo pensiero...soprattutto mio...
Ciao
ROFOCAL 76
Dragon Game **crvicin@tin.it**

"E' un fumetto in 3D. Sai il genere truce che si dimena tutto quando lo guardi. Voglio dire, le ragazze si dimenano… seni, natiche, tutto quello che c'è da dimenare. I mostri sbavano"
(*Philip K. Dick, Il sognatore d'armi*)

"*Toylike people make me boylike*
Toylike people make me boylike
Dream on…"
(*Massive Attack*)

Attraverso i personaggi dei videogames rivivo l'adolescenza perduta eppure sempre presente. Come le voci che sento nella testa. Occasionalmente. Sono assolutamente libero nella mia cella simulata. Il panopticon benthamiano versione due punto zero. Il filo del pad mi incatena allo schermo, techno-cordone ombelicale per adulti *peter-pan* che non vogliono crescere, alla faccia della dannata ovolmatina (è ancora in giro? No, giusto per) e dei reni pulsanti di *eXistenZ*. Come Sebastian in *Blade Runner*, che inventa giocattoli parlanti per restare giovane, ma che finisce per consumarsi più rapidamente delle sue creazioni. Perché sentirsi in colpa? Del resto, agli adulti piacciono i videogiochi. E tanto. Secondo una ricerca svolta dalla *Peter D. Hart Research Associates*, il 32 percento degli americani che si dilettano con i videogame ha più di 34 anni. E non è tutto, perché un addizionale 13 percento dei sessanta milioni di americani che videogiocano ha più di cinquanta anni. Cinquanta. Mezzo secolo. Queste cose mi colpiscono, anche se non credo alle statistiche più di quanto non creda che il periodo grigio di Del Piero sia transitorio. O a Babbo Natale se è per questo. Il vecchio obeso non mi ha nemmeno portato una PlayStation2. Laido. La definizione da parte di Sony che "*La retrocompatibilità di PlayStation2 è una vera e propria arma segreta*" (si veda la conferenza stampa all'ultima edizione dell'*E3* losangelino) legittima a pieno titolo l'idea che oggi siamo entrati nell'era romantica del divertimento elettronico, un'era in cui il videogioco ultra-moderno e realistico coesiste con il fossile ad otto bit. La continuità storica del videogioco viene meno nel momento in cui io posso giocare a **Toilet Kids** su Dreamcast scaricandolo in rete da una libreria da sogno. La *reverie* elettronica per chi preferisce *madeleines* alle *bagels*. Il passato viene addirittura inglobato nel presente, si pensi solo al fatto che il geniale **Shen Mue** di Yu Suzuki contiene **Space Harrier** e **Out Run**. E il Dreamcast Genesis Pack dove lo mettiamo? Niente volgarità, per cortesia. La storia videoludica oggi ha finito per spazializzarsi in un continuo flusso di immagini in cui si alterna vecchio e nuovo, vapourware e wetware. Tensione tra un passato e un futuro costantemente mitizzati, il che porta ad una inevitabile svalutazione del presente. O meglio. Il fenomeno del *retrogaming* attesta la dissoluzione del *continuum* temporale in un presente la cui essenza è l'assenza. E' sempre più difficile riuscire a concatenare le immagini fruite all'interno di precise sequenze narrative. Il videogioco piace perché é ripetitivo, sempre uguale. Pretendiamo l'innovazione, ma in fondo sono le convenzioni a rassicurarci e a riconfermare la nostra sempre più flebile identità.

Il consenso che il medium videoludico sta riscuotendo oggigiorno è sorprendente. Viene spontaneo domandarsi se finirà per ripetere il pattern di altre forme culturali, come il fumetto ed il gioco di ruolo. A oltre un secolo dalla sua nascita, il fumetto è tuttora trattato con irritante diffidenza e pregiudizio da parte della critica. Inesorabile destino di una forma d'arte che sin dalle origini ha perseguito la via della successo commerciale e non dell'attenzione ed il rispetto degli intellettuali. Il risultato è che ancora oggi il fumetto è bersaglio di critiche volte a mettere in discussione costantemente la sua dignità artistica e il suo ruolo all'interno del Tempio della Cultura. Un atteggiamento sprezzante che ignora il fatto che, in cento anni, i fumetti o arte sequenziale hanno sviluppato un proprio sofisticato linguaggio. La cosa mi urta. Oggi i fumetti stanno attraversando una fase di grande difficoltà sul piano commerciale. I *comics* si trovano ad un bivio: scegliere la via dell'innovazione e della sperimentazione - anche sul fronte della distribuzione, come suggerisce ad esempio Scott McCloud nell'essenziale *Reinventing Comics* - oppure precipitare nel dirupo. La staticità strutturale della pagina stampata cozza contro la fluidità dell'immagine ludica il dinamismo delle *silhouette* sintetiche che hanno ereditato la funzione storica del fumetto, vale a dire dare una forma ai nostri sogni di immortalità, ai desideri di onnipotenza. E' triste che un medium che ha ancora così tanto da dire - un solo esempio: *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* di Chris Ware - debba lottare per la sua sopravvivenza. Dalle caverne di Lascaux ai mondi simulati ci sono diciassettemila anni di narrativa. Non mi sorprende affatto che le animazioni stiano riscuotendo così tanto successo su Internet.

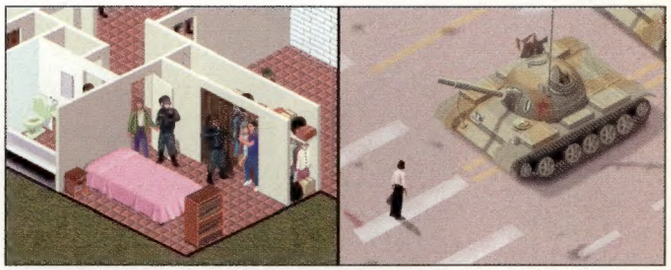
"Dove sei - domanda Hiro - nella Realtà o nel Metaverso?"
"Tutti e due"
(Neal Stephenson, Snow Crash)

Per quanto concerne il gioco di ruolo, a poco meno di trent'anni di distanza dalla sua nascita, questa forma di intrattenimento ha conservato l'originale carattere underground. Nato nello stesso periodo in cui i videogiochi raggiungevano i negozi, ha sofferto sin dalle sue origini la competizione del medium elettronico. La sua prima apparizione risale all'inizio degli anni settanta in una piccola cittadina americana. Inventato da un gruppo di appassionati di fantasy, *Dungeon & Dragons* è passato nel giro di un lustro da una cultura di tipo folk al mercato di massa senza tuttavia riuscire a mantenere una popolarità ed uno status sociale paragonabile a quella di altre forme di intrattenimento.

Sullo statuto artistico del medium videoludico si potrebbe discutere per intere settimane. Più interessante, forse, è interrogarsi sulla progressiva simulacralizzazione del reale, vale a dire la sua trasformazione in evento ludico-iconico, laconico messaggero. Assolutamente unica nel suo genere, a questo proposito, l'opera di Jon Haddock, "*Screenshots*", recentemente esposta presso l'*Arizona State University Art Museum*. Haddock ha creato una ventina di immagini di sintesi con *Photoshop* che riproducono o reinterpretano eventi realmente accaduti nel passato - come l'assassinio di Martin Luther King o Nicole Brown Simpson, la morte di Lady D, la capanna di Unabomber - o appartenenti all'immaginario mediatico, per esempio scene tratte da film come "Il Padrino" e "La parola ai giurati". Le immagini isometriche - che ricordano le visioni distopico-suburbano di film come *The Sims* e giochi come *American Beauty* - sembrano suggerire che la differenza tra originale e simulato, reale e mediato, sia ormai puramente quantitativa e non qualitativa. La ludizzazione del reale per mezzo del filtro della simulazione finisce inevitabilmente per trasformare l'esistente in icona, in simbolo, in segno/sogno. Ha ragione Sherry Turkle (*La Vita sullo Schermo. L'identità Nell'Era di Internet*, Apogeo Editore, 1996): aldilà della superficie c'è ancora superficie. E ha ragione anche Anne Friedberg (*Window Shopping*, 1998): la nostra distanza dallo schermo si sta riducendo drammaticamente. Stiamo entrando nell'immagine. Siamo parte dell'immagine. Dato che ogni cosa è apparenza e nessuna icona può reclamare maggiore valenza ontologica di altre, la vita "incarnata" ha lo stesso valore di quella "simulata". La Turkle si riferiva ai MUD, ma le sue osservazioni valgono ancora di più oggi. L'avvento dei *massive online role playing games* sta ridefinendo il concetto di interazione videoludica. Il fenomeno per ora è limitato agli Stati Uniti. I campus universitati, dotati delle più sofisticate infrastrutture technoludiche - network ad alta velocità, computer in tutti i dormitori, laboratori etc. - consentono di vivere esperienze simulate *full-time*. Trecentomila giocatori di **Everquest** non possono sbagliarsi: l'identità è divientata una forma finzionale come tante altre. Di Tyler Durden, ma la cosa vale anche per William Wilson, non ce n'è uno solo. *Multiplicity.*

Il che mi porta a domandarmi/vi: qual è il destino delle sale giochi e della interazione *face-to-face* nell'era della rete?

La sala giochi, come il parco a tema, rappresenta una zona liminale, un luogo nel quale si realizza una consapevole accettazione della natura simulazionale ed iperreale del contesto, di una fuga dalla quotidianità per gettarsi in una dimensione alternativa, in cui si realizza una sovversione delle regole e delle convenzioni sociali. Lo stare al (video)gioco si configura dunque come la capacità di rendersi disponibili a vivere e sperimentare esperienze sonoro-visuali di grande impatto senza per questo provare una nostalgia del reale. Il disordine ordinato della sala giochi ha rappresentato per anni l'alternativa alla monotonia dei giorni che passano. L'avvento della sala giochi si inseriva dunque perfettamente in nel processo post-moderno di rinnovo urbano che prevede, tra le altre cose, l'emergere di ambienti simulativi che sfruttano l'immaginario ed il fantastico per calamitare l'attenzione dei cittadini/consumatori. La sensazione di vertigine sperimentata dai primi abitanti delle metropoli all'inizio del secolo (vedi Benjamin) viene aggiornata tecnoludicamente. C'è dunque un filo rosso che lega l'apparizione dei parchi di divertimento, dei grandi centri commerciali e iper-mercati (malls e shopping center), alberghi a tema, centri turistici e sale giochi. Negli Stati Uniti, come aveva notato la Herz, lo sviluppo delle sale giochi segue da vicino quelle delle malls. Una delle tendenze più evidenti degli anni settanta ed ottanta, infatti, è stata la riprogettazione e l'espansione dei centri commerciali che incorporavano al loro interno, oltre a multiplex e negozi, anche sale di videogiochi e veri e propri parchi a tema. Si pensi, ad esempio, al *West Edmonton Mall* canadese dotato di una piscina con onde, attrazioni di vario genere, un campo da hockey e da mini golf e un vero e proprio parco acquatico. L'esperienza liminoide della sala giochi come nuovo mondo da sogno (si veda a questo proposito la ricerca di Rosalynd Williams, *Dream Worlds*) della cultura del consumo (della merce, dell'immagine, dell'immagine della merce) viene meno nel momento in cui il sogno diventa globale, pervasivo. Per anni la sala giochi ha ricreato l'eccitazione e la vertigine delle fiere, delle sale cinematografiche e delle gallerie. Ha svolto il ruolo di enclave pensata per un pubblico di adolescenti e di teenagers, un luogo di mescolamento ed intersezione di classi. Nell'era della rete, lo spazio pubblico perde del tutto il suo carattere magico.
Hello, Denise.



Le immagini qui sopra sono tratte da Screenshots, una retrospettiva delle opere di Jon Haddock recentemente esposta apresso l'Arizona State University Art Museum. Per ulteriori info:
http://asuam.fa.asu.edu/haddock/main.htm

suoni**consigliati**

Questo mese, i rumori consigliati sono presentati da Cyberalby (cyberalby@libero.it). Una *selection* che spacca, non c'è che dire... Aggiungo alla *playlist In The Mode* (Roni Size/Represent) e *Juan Manuel* (Plastilina Mosh), più, chiaramente, il nuovo singolo di *Cassius*. *Burp*.

Dj Food	Kaleidoscope
Future Sound Of London	Lifeforms
ORB	Orbus Terrarum
Coldcut/Dj Krush	Remix
Xen Cuts	(raccolta Ninja Tune)
Funki Porcini	Love,Pussycats e Carwrecks
Funki Porcini	Hed Phone Sex
Styrofoam	The Point Misser
Isan	Salamander
Tosca	Suzuki
Mouse On Mars	Niun Niggung
The Sushi Club	Neo Sashimi
Hexstatic	Rewind
EMIT 5595 Raccolta	
EMIT 1196 Carl Stone	
Higher Intelligence Agency/Biosphere	Polar Sequences
Bridge and Tunnel	(Harmsonic)
Oval	94'Diskont
Loop Guru	The Third Chamber
Biosphere	Cirque
The Black Dog	Spanner
Aphrodite	Trip To The Andes
Full Moon Fashion	Always Feed The Fish
Mas 2008	De-Cyphered Music
Ambient CookBook	(raccolta FAX)

Primopiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO per PlayStation: **Grandia** (PAL o USA) e **Chrono Cross** (USA). Vendo inoltre per PlayStation **Resident Evil Code Veronica** (PAL) e **Saga Frontier 2**, mentre per N64 **Rayman 2** a L. 50.000 cadauno. Sono disposto a scambiarli anche con i titoli che cerco. Per informazioni mandare una e-mail a ashitaka-san@libero.it. Annuncio valido solo per i residenti a Napoli e provincia.

VENDO per Sega Dreamcast: **Monaco GP**, **Buggy Heat** e **Hydro Thunder** (L. 35.000 cadauno). Tutti i giochi sono in versione PAL, con libretti e in perfette condizioni. Telefonare al numero 0339/4492555 o inviare una e-mail all'indirizzo bmcrist@tin.it.

VENDO giochi/accessori originali per Sony PlayStation. Per informazioni inviate una e-mail all'indirizzo hucky80@libero.it o un SMS al numero 0349/4793759; vi risponderò al più presto. Garantisco ed esigo massima serietà.

VENDO volante Mad Catz per Sony PlayStation a L. 40.000. Vendo inoltre sempre per PlayStation: **Toca 2** a L. 30.000, **Theme Hospital** a L. 30.000, **F1 97** a L.20.000, **Tomb Raider 4** a L. 40.000, **Colin McRae Rally** a L. 20.000, **Silent Hill** a L. 30.000 oppure in blocco a L.150.000. Vendo infine per Sega Dreamcast: **Legacy of Kain: Soul Reaver** in versione italiana a L.60.000, **Incoming** in versione giapponese a L.40.000 e **Sega Rally 2** a L.50.000, anche in blocco. Telefonare o mandare un SMS al numero 0348/3153140 o mandare una e-mail a ferdypas@iol.it.

CERCO per Sony PlayStation **King's Field 2** e **3** in qualsiasi formato. Telefonare o mandare un SMS al numero 0338/8169366, o mandare un e-mail a wurgher@tin.it. Annuncio valido per tutta l'Italia.

VENDO per Sony PlayStation i giochi **Toca 2** (PAL), **Libero Grande** (PAL) e **Tekken 2** (PAL) solo in blocco a L. 100.000. Per informazioni telefonare al numero 06/9693018 (ore pasti) oppure al 06/9695290 (orario d'ufficio) e chiedere di Giampietro.

VENDO per Sony PlayStation (originale, in versione PAL e in ottime condizioni) il gioco **Oddworld: Abe's Exoddus** a L.30.000. Per informazioni telefonare al numero 0349/0857099.

CERCO per Sega Dreamcast: **NFL 2K**, **Godzilla: Maximum Impact**, **Langrisser Millenium** (USA), **Rune Jade** (USA), **Hundred Swords**, **Half Life** e molti altri. Cerco inoltre VMS per Dreamcast e giochi per PS2. Telefonare al numero 0339/7234369 (dalle 20:00 alle 21:00, no sabato e domenica) e chiedere di Cristian.

VENDO Sega Dreamcast PAL con memory card e joypad a L.390.000. Telefonare al numero 071/7925672 ore pasti e chiedere di Matteo.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Dark Messiah** (Jap a L. 40.000), **The Note** (PAL a L.35.000), **Dreams** (PAL a L. 40.000), **Soul of The Samurai** (Jap a L. 40.000), **Virus** (PAL a L. 40.000), **Ape Escape** (PAL a L. 40.000), **Septemptrion: Out of The Blue** (Jap a L. 50.000), **Legacy of Kain: Soul Reaver** (USA a L. 40.000), **Treasures of The Deep** (PAL a L. 55.000), **Echo Night** (Jap a L. 55.000), **Echo Night 2** (Jap a L. 55.000), **40 Winks** (PAL a L. 55.000), **Devil Dice** (PAL a L. 40.000), **Clock Tower 2: The Struggle Within** (USA a L. 60.000), **Gex 3D: Return of The Gecko** (PAL a L. 40.000), **Gex Deep Cover Gecko** (PAL a L. 40.000), **Parasite Eve 2** (Jap a L. 45.000), **Koudelka** (4 CD, PAL a L. 60.000), **Akuji The Heartless** (PAL a L. 45.000), **Urban Chaos** (PAL a L. 45.000), **Tenchu: Shinobi-Gaisen** (Jap a L. 80.000) e **Dolphin's Dream** (Jap a L. 50.000). Vendo inoltre per Sega Dremacast: **Bio Hazard: Code Veronica** (Jap a L. 50.000), **Rayman 2** (PAL a L. 45.000), **Sonic Adventure** (PAL a L. 30.000), **The Nomad Soul** (PAL a L. 50.000) tutti in ottime condizioni (confezioni ed istruzioni originali incluse); vendo anche guide strategiche a **Resident Evil 2** (USA L. 20.000) e a **Silent Hill** (USA L. 20.000), accessori per PlayStation e tantissime riviste a prezzi bassissimi e trattabili. Per informazioni telefonare al numero 0347/4564993 e chiedere di Alessio.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Resident Evil 2** (Usa), **Final Fantasy VII** (Pal), **Final Fantasy VIII** (Pal), **Street Fighter Zero 2** (Jap) **X2** (Pal), **Tomb Raider** (Pal), **Darkstalkers** (Pal), **Soul Edge** (Jap). Tutti i giochi sono originali. Per informazioni mandaee una e-mail a: sarho79@yahoo.it oppure telefonare al numero 02/6181379 e chiedere di Sarho.

sul numero di ***gennaio***

Dropship

Ultimatum di Sony
all'action strategy game.

driver-2.com

MORDI L'ASFALTO...

Tanner è DI NUOVO in azione... e questa volta... È UNA VERA MISSIONE!

DRIVER 2™

BACK ON THE STREETS

CHICAGO, RIO, HAVANA, LAS VEGAS... Un grosso affare sta per saltare.

La mafia brasiliana è di nuovo in guerra, MA TANNER È PRONTO... E GIÀ SCALDA IL MOTORE!

Planet PlayStation: "IL SEGUITO DI DRIVER È ASSOLUTAMENTE PERFETTO"

PlayStation Magazine: "TRAMA COINVOLGENTE, AREA DI GIOCO AMPIA, MODELLO DI GUIDA ACCURATO. LE VOSTRE PUPILLE GIOIRANNO NEL POTER ASSISTERE A TALI EFFETTI."

INFOGRAMES

DIESEL FOR SUCCESSFUL LIVING

Driver 2™ © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

REFLECTIONS

BESPOKE COUTURE BY OZWALD BOATENG

airbrushstyle

BG GAMES

Distribuzione Videogames

VIDEOGAMES...
.. FINO ALL'OSSO!

Dreamcast

NINTENDO64

GAME BOY

PlayStation

Richiedi il listino rivenditore

BG GAMES

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525
e-mail: bggames@galactica.it

Tutti i marchi e le immagini riprodotte appartengono ai legittimi proprietari